GTA3: VICE CITY - POSTAL 2 - MOTOGP 2 - MISTMARE - BLOOD RAYNE

44 IUNIE 2003 116 PAGINI 58.000 LEI

"Nimeni nu are de ce să-şi dorească să aibă un computer acasă" - Ken Olsen, preşedinte Digital Equipment Corp. 1977

http://www.xtrempc.ro

XtremPC

FURTUNĂ ÎN CARCASĂ

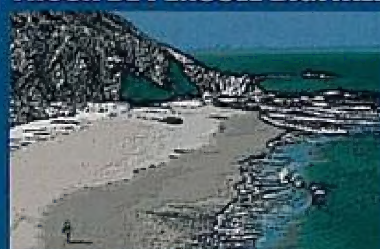
25 DE COOLERE ÎŞI DAU AERE

UMFLĂ POTUL!

1x Albatron - PX845PEV-800
1x Terratec Aureon 7.1 Space
3x 3D VISION CrystalTuneTV/FM

PAINTER 8

TRUSA DE PENSULE DIGITALE



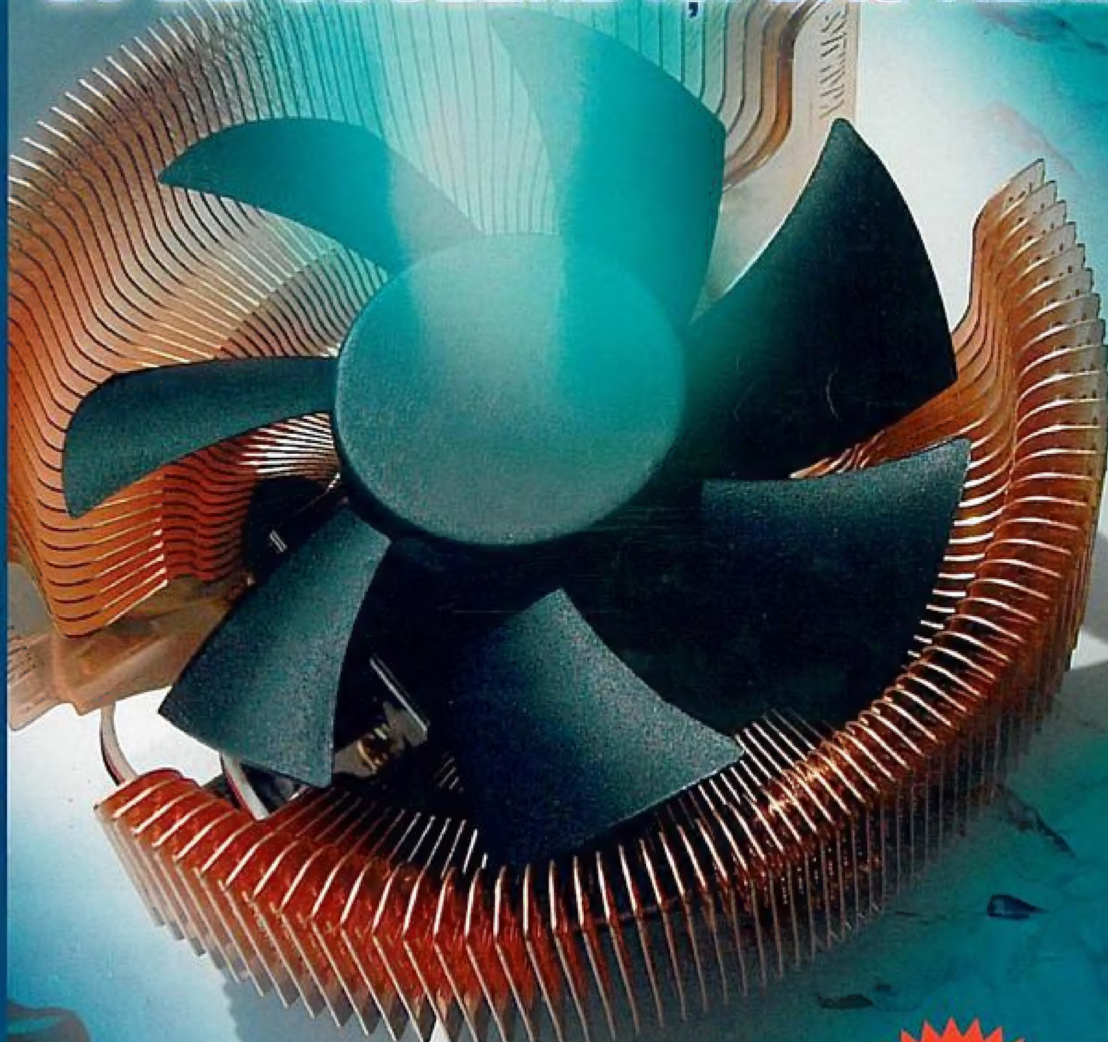
GENERAȚIA DIRECTX 9

NOUL VAL DE PLĂCI GRAFICE

HALF LIFE 2

JOCUL AȘTEPTAT DE ÎNTREAGA LUME





UN JOC ORIGINAL GRATUIT pentru abonamentele pe 2003

SIS ÎNFRUNTĂ FORȚA NFORCE 2: SIS 746FX vs SOLTEK SL-75FRN2-RL

Dinamica adaptării

Sunteţi în posesia unui nou număr al XtremPC, care are o înfăţişare subtil diferită, mai aerisită, în ton cu colecţia primăvară-vară. Sperăm ca schimbările să fie de bun augur şi să găsiţi revista noastră la fel de informativă şi interesantă ca şi până acum.

Începem cu o nouă rubrică, IT Express, care vă va prezenta cele mai noi tendinţe din domeniul IT, o privire aruncată în viitorul apropiat care vă va ajuta să vă faceţi o idee despre cum va arăta peisajul din lumea tehnologiei peste câteva luni, un an sau chiar mai mult.

Rubrica de hardware vă oferă două teste mari: unul de coolere, tocmai potrivit pentru sezonul estival, şi unul de plăci video, pentru a restabili o ierarhie care să cuprindă şi ultimele apariţii pe piaţă. Veţi găsi în continuare ştiri, noutăţi, şi numeroase produse diverse testate după cum v-am obişnuit. Un articol dedicat tehnologiei wireless completează "oferta" numărului din iunie.

Secţiunea Hobby combină ca de obicei prezentările de programe de grafică şi sunet cu Xplorer, rubrica dedicată navigării pe Internet. Testul comparativ de programe pentru scrierea CD-urilor vă va lămuri în privinţa alternativelor la Nero, sperăm noi.

La final, dar nu cea din urmă, rubrica de jocuri vă va delecta cu un articol exhaustiv despre Half-Life 2, completat de un interviu cu Gabe Newell, fondatorul Valve. Veţi mai afla care este jocul ce merită din nou nota 10, care este cel ce merită nota 3 şi ultimele noutăţi de la E3, cea mai importantă expoziţie din lumea divertismentului digital.

Pentru cei care vor să ne dea replica pentru ContraEditorialul de la rubrica Puncte de Vedere, acum veţi avea de ales între patru subiecte, pentru că fiecare rubrică va începe cu un articol de opinie cu care puteţi fi sau nu de acord.

Vă aşteptăm mesajele pe adresa deja cunoscută, redactia@xtrempc.ro.

Echipa XtremPC



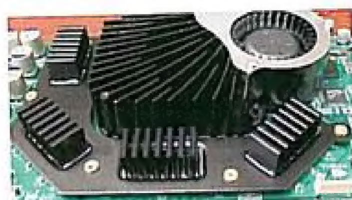
IUNIE

NVIDIA GeForce FX5900 Ultra

NV35 BATE LA USA ATI

Cel mai mare producător de chipset-uri grafice revine pe primul loc în clasamentul plăcilor high-end / high-performance

NVIDIA VINE DUPĂ O PERIOADĂ ÎN care a avut o evoluție descendentă: lipsa unei plăci capabile să înfrunte Radeon 9700 Pro a pus un semn de întrebare asupra capacității NVIDIA de a concura ATI; dezamăgirea numită FX5800 Ultra, ale cărei performanțe depășeau de puțin pe cele ale lui Radeon 9700 Pro;



➲ Design deosebit prin dimensiunea cooler-ului și prin poziția memoriilor

lansarea lui Radeon 9800 Pro a însemnat încă o lovitură dată fanilor seriei GeForce; NVIDIA a renunțat la producția FX 5800 Ultra datorită slabei acceptări a acestuia pe piață.

Iată totuși că, spre surprinderea noastră, pe 12 mai NVIDIA anunță cu surle și trâmbițe un nou GPU numit FX5900 (nume de cod NV35). Beneficiază de aceeași arhitectură cu FX5800, cu câteva modificări: bus-ul memoriei pe 256 biți (față de 128 biți), 256MB DDR 850MHz (față de 128MB DDR2 1GHz), chipset la 450MHz (față de 500MHz) și software îmbunătățit: Detonator FX, CineFX 2.0 și Intellisample HCT.

TEHNOLOGII

CineFX 2.0: dublează puterea de procesare pixel shader a lui FX5800 și crește performanța grafică la aplicarea unor efecte realiste (umbre, explozii etc.). Datorită implementării tehnologiei Vertex Shader 2.0+ capacitățile de procesare a vertex-urilor cresc simțitor, iar Pixel Shader 2.0+ oferă programatorilor noi metode de a prelucra și controla pixelii.

Intellisample HCT (High-resolution Compression Technology): îmbunătățește algoritmii de compresie a imaginii, oferind o calitate a Antialiasing-ului cu până la 50% mai bună.

UltraShadows: permite aplicațiilor 3D realizarea unui calcul mai rapid al umbrelor provenite de la surse de lumini multiple.

PRO ȘI CONTRA

Suma care trebuie plătită pentru achiziționarea unui accelerator dotat cu FX5900 este cu 100USD mai mare decât în cazul FX5800 Ultra; comparând performanțele celor două plăci putem spune că prețul este imens dar rezonabil. Un alt plus al lui NV35 îl reprezintă disponibilitatea sa largă față de predecesorul său, NV30. Sistemul de răcire utilizat are dimensiuni aproape de normal, NVIDIA trecând peste nereușita sistemului FlowFX al lui FX5800.

În afară de prețul exorbitant mai apar și alte inconveniente: lungimea PCB-ului și faptul că blochează accesul la primul slot PCI datorită cooler-ului.



➲ Noul FX5900 depășește semnificativ în lungime plăcile precedente

PERFORMANȚE

În lipsa unui accelerator care să ne convingă de performanțele NV35 singura șansă de a avea o perspectivă asupra acestuia au fost site-urile de profil. Majoritatea acestora au cotat ultima creație NVIDIA drept cea mai rapidă placă grafică din lume, cu performanțe peste Radeon 9800 Pro.

CNET.com consideră că este greu de stabilit un învingător clar deși FX5900 are un mic avantaj. Dintre rezultatele obținute interesant este cel din UT2003 Flyby-Antalus unde FX5900 surclasează Radeon 9800Pro cu aproape 25fps (119.5 față de 94.7).

Site-ul TOMSHARDWARE.com evidențiază că în UT2003 diferențele față de Radeon 9800Pro sunt între 10 și 30fps, iar în Splinter Cell și 3DMark2001 SE câștigător este Radeon 9800 Pro.

Unul dintre primele teste cu FX5900 a fost cel realizat de HEXUS.net. NVIDIA învinge în rezoluții mari cu AA/AF, diferențele fiind de ordinul zecilor de fps.

DRIVERI "PREA" OPTIMIZAȚI?

La lansarea driverilor Detonator FX site-ul www.extremetech.com publică un articol despre anomaliile descoperite în funcționarea lui FX5900 în controversatul 3DMark2003. Specialiștii site-ului menționat afirmau că este posibil ca programatorii NVIDIA să fi micșorat cantitatea de informații ce trebuiau prelucrate de către accelerator, bazându-se pe faptul că traiectoria camerei este cunoscută. Seriozitatea și profesionalismul realizatorilor articolului precum și imaginile oferite au obligat NVIDIA să dea un răspuns oficial: se poate să fie vorba de un bug în noile drivere și că va investiga. FutureMark a efectuat o serie de teste și a concluzionat că NVIDIA folosește diverse trucuri pentru a îmbunătăți performanțele plăcilor sale, iar plăcile ATI prezintă nereguli doar în testul 4 (Nature). Urmarea a fost lansarea unui update pentru 3DMark2003 (versiunea 3.30) în care scăderile de performanțe sunt de circa 10% pentru FX5900 și 3-8% pentru Radeon 9800 Pro.

CONCLUZIE

NV35 se vrea a fi cel mai rapid chipset grafic al momentului. Rulând pe un bus de 256 biți la fel ca Radeon 9800 Pro, dar având viteze de tact superioare acestuia, FX 5900 Ultra reușește să se impună în duelul pentru șefia sectorului high-end. NVIDIA declară ca a proiectat FX5900 pentru a permite utilizatorului să "seteze totul la maxim": rezoluție 1600x1200, AntiAliasing 4X, Anisotropic Filtering 8X cu Trilinear Filtering.

Cele mai performante chipseturi grafice

Chipset	ATI Radeon 9800PRO	NVIDIA FX5800 Ultra	NVIDIA FX5900 Ultra
Nume de cod	R350	NV30	NV35
Tehnologie	0.15 microni	0.13 microni	0.13 microni
Frecvență chipset	380	300/500	300/450
Frecvență memorie	340MHz (680 DDR)	500MHz (1000 DDR2)	425MHz (850 DDR)
Tranzistori (mil.)	110	125	130
Memorie maximă	256	128	256
Bus memorie	256biți	128biți	256biți
Lățime de bandă	21.8GB/s	16GB/s	27.2GB/s
AGP	1X / 2X / 4X / 8X	1X / 2X / 4X / 8X	1X / 2X / 4X / 8X
Conducte de randare	8	8/4	8/4
DirectX	9.0	9.0+	9.0+
Tip FSAA	MultiSampling	IntelliSampling	IntelliSampling HCT
RAMDAC intern	2x400MHz	2x400MHz	2x400MHz
Extra	F-Buffer, Stencil shadow buffer	Memorie DDR-II	UltraShadow, CineFX 2.0

tărie ieşirea din anonimat şi scrieţi-ne. Nu de alta, dar omul ăsta spune că suntem inteligenţi şi nu am vrea să îl dezamăgim.

››› MATRIX CU INCISIVI ›››

De la: Virgil Pop (pvirgil1979@yahoo.com)
Pentru: redactia@xtrempc.ro


Sunt în posesia primelor imagini din Matrix Reloaded... Ce spuneţi de asta?



XtremPC: Credem că este vorba de un fals. Lui Neo îi lipsesc ochelarii de soare şi în plus, pare mult mai inteligent decât în realitate.

››› PERFORMANTA VS. CALITATE ›››

De la: Fisheye (fisheye@xnet.ro)
Pentru: redactia@xtrempc.ro


O întrebare se naşte în mintea mea bolnavă de cârcotaş, fără nici o legătură cu emisiunea aferentă. Oare nu cumva producătorii de plăci video lucrează mână în mână cu producătorii de jocuri, în sensul rău al cuvântului? (jocurile solicitând placă video mai mult decât ar fi nevoie pentru a "IMPULSIONA" gamerii să achiziţioneze o nouă placă video cu numai 300-400$ care la anul va fi prea slabă, sau chiar jocurile au ajuns la un nivel la care chiar au nevoie de resurse (VIZUAL NU SE JUSTIFICĂ), dar asta ar face subiectul unei alte scrisori şi nu de alta, dar mă întind.

XtremPC: Consumul creşte o dată cu veniturile, spune o lege de bază a economiei. Ea se aplică pe orice piaţă şi este evident că având la dispoziţie platforme din ce în ce mai puternice, producătorii vor crea jocuri din ce în ce mai pretenţioase. Există un cerc vicios aici, însă nu credem că există o intenţie malefică din partea nimănui. Este ca şi cum ai spune că Internetul a fost creat pentru a creşte încasările companiilor de servicii telefonice.

››› CONCURSURI SI PREMII ›››

De la: Raluca Zaha (raza_g20022002@yahoo.com)
Pentru: redacţia@xtrempc.ro


Bună la toţi cei din redacţie.
Am fost puţin (sau mai mult) mirată de rezultatele concursului Poser publicate în nr. 43. Nu mi-a venit să cred că numai atâţia au trimis imagini. Ai zice că pentru o miză aşa de mare cum este Poser 5 toţi cei care cât de cât ţin creionul în mână şi au habar să deseneze s-ar pune pe treabă. Dacă ar fi să-mi dau cu părerea pe marginea imaginii câştigătoare, defectul pe care i l-aş găsi este că, deşi seamănă, a LOTR nu prea aduce, adică fără titlul de jos ar fi doar un grup de călăreţi fantomatici intr-un decor funebru, lucru deloc greu de găsit prin cărţile de fantasy, gen căruia îi aparţine şi LOTR.

Însă lăsând la o parte câştigătorul, am observat o particularitate: majoritatea (ca să nu zic toţi, pentru că numele de Vasile Brânduşa poate aduce vag a fată) celor care au trimis imagini pentru concurs sunt de sex masculin. Să mă întreb oare ironic: misoginism sau coincidenţă? Să înţelegem că nu au existat prezenţe feminine la acest concurs (excluzând sus numitul concurent al cărui gen este incert) sau să înţelegem că din "curtoazie" (şi vechea lipsă de spaţiu pe un CD de 700MB!) imaginile lor nu au fost arătate lumii pentru... a nu le eclipsa pe cele ale celorlalţi participanţi?

De aceea eu cred că ar trebui să se facă o distincţie clară şi între imaginile 2D şi cele 3D în regulamentul celorlalte concursuri. Asta nu înseamnă că grafica 2D este inferioară celei 3D din punct de vedere al efectelor obţinute sau că ar trebui să se facă o discriminare între cele două tipuri de artă.

Ca un ultim gând aş vrea să mai adaug, cu mare dezamăgire, o concluzie la care am ajuns. Artistul român 3D în adevăratul sens al cuvântului nu există, încă nu s-a format (apropo de o remarcă apărută în XtremPC nr. 40, în care se afirmă că revista ar fi contribuit cumva la formarea unei "generaţii de graficieni 3D în România"). Există doar profesionişti dar în alte domenii (arhitectura, arte plastice) care au un hobby iar slujba sau ceea ce studiază îşi lasă clar amprenta asupra imaginilor create.

XtremPC: Te asigurăm că am descoperit cu surpriză că Nicholas Black este pseudonimul unei fete. În rest, proporţia masculin-feminin reflectă foarte bine la nivel componenţa publicului revistei.

Cu acest concurs, am vrut să dăm o şansă şi creatorilor de imagini 2D, tocmai pentru a avea o prezenţă mai numeroasă la concurs. Ceea ce s-a şi văzut. Ne vom gândi dacă vom continua această practică şi pe viitor.

În ceea ce priveşte imaginile aduse de tine, ne pare rău că au fost omise de pe CD, însă va trebui să ne crezi că au fost luate în calcul în cadrul evaluării pentru stabilirea câştigătorului. După cum ne-ai rugat, îi anunţăm pe cei care vor să le vadă că le pot găsi la www.renderosity.com, postate sub numele de "ghandi".



CU OCHII PE FORUM!

Toranaga

Iată un amănunt pe care nu-l observasem până acum: cotorul revistei, care evoluează în sfârşit spre funcţionalitatea normală, indicând numărul revistei, luna şi top-stories. BRAVO! De mult timp aşteptam această schimbare în bine, mai ales că cei de la CHIP au adoptat-o de câţiva ani. De-acum o să pot regăsi un număr mult mai uşor decât dacă ar avea, ca numerele precedente "cotorul" alb.

Zâna Maseluta

Ce m-a izbit pe copertă este iarăşi Duelul Titanilor... mi se pare destul de naşpa să apară la fiecare 2-3 luni un duel al titanilor... mai multe după ce o citesc.

Keos

Hmm, per ansamblu eu vă dau 9+ (ceea ce e foarte mult, credeţi-mă pentru că 10 nu există pentru mine în nici un domeniu). În primul rând mă bucur foarte mult că aţi introdus secţiunea de "software testing" lucru ce era cerută de multă lume. Pe partea de design al revistei parcă s-a mai schimbat un pic, dar nu mult, poate arată un pic mai bine. Am totuşi o întrebare, de ce vă ocupă atâta spaţiu partea de cuprins? De reclame nu o să mă leg pentru că... a fost şi mai rău şi oricum multe sunt chiar haioase. În rest ce să mai spun, destul cu criticile, că oricum tot revista mea preferată rămâne.

Seth

Părerea mea este că a fost un număr mai slab decât altele. Partea hardware, ca de obicei bună... Partea de jocuri... Brrr... mie nu-mi place să citesc un interviu cu nu ştiu ce game-creator-like-personaj care răspunde la întrebări cheie despre minunea de joc ce au născut-o ei. Poate le place altora, mie nu îmi pasă.

Kodiak

O mică umbră de nepotism apare la rubrica "Cuvântul cititorului", unde cel mai slab articol este declarat câştigător. Nu zic că articolul este prost, dar, dacă nu ştiam că jocul este RPG, de exemplu, aş fi putut jura ca este shooter. Mie personal mi-a plăcut descrierea de la Utopia: adică am înţeles despre ce este vorba în joc, dar autoarea era o fată, şi poate de asta nu a câştigat, cine ştie...

Bogdan Bridinel

La cititori nu există nici un nepotism, dintre toţi participanţii care au fost până acum îl cunosc puţin pe unul pe care îl cunoaşteţi şi voi, este vorba despre Bossman, care a trimis o prezentare acum câteva numere. Iniţial voiam să dau premiul Ioanei tocmai pentru că era fată, dar prezentarea la Gothic a apărut în ultimul moment şi mi-a plăcut foarte mult.

PUNCTE DE VEDERE

Pentru cine are cu adevărat ceva de spus



CONTRAEDITORIAL: CITITORII AU CUVANTUL

Numărul trecut atrăgeam atenţia asupra efectului pe care sindromul pneumoniei atipice (sau SARS cum îi spun americanii) îl are asupra lumii IT. E adevărat că la momentul în care am scris editorialul, amploarea nu era încă atât de mare şi nu am surprins toate efectele secundare. Ele au fost surprinse de cititorul nostru, dar şi noi am fost surprinşi să vedem că numele lui apare pentru a doua oară în cadrul acestei rubrici. Dar oricum, emailul lui este mult mai la obiect decât replica de luna trecută, pentru că ia în discuţie chiar editorialul care trebuie.

Dacă înainte video-conferinţa era folosită sporadic, acum acest sistem de comunicare este utilizat intens de către reprezentanţii marilor firme de IT din China şi sediile acestora din exterior.

"PNEUMONIA SI CALCULATORELE."

De la: Stanea Daniel (stanea_daniel@yahoo.com)
Pentru: redactia@xtrempc.ro



Eu sunt de părere că există "boli" care se transmit prin Internet, dar din fericire (dacă se poate spune aşa) numai sănătatea PC-ului este pusă la grea încercare. Se numeşte Coronex (alias SARS virus) şi este cel mai la modă e-virus, care până acum a avut efecte nesemnificative. Însă nu acest lucru mi-a atras atenţia în mod deosebit, ci faptul că în ultimii ani de fiecare dată când apare un eveniment planetar (medical, militar, terorism), se iveşte un creator de viruşi care să profite de naivitatea unora şi care în cele din urmă să ameninţe integritatea datelor de pe calculatoarele noastre.

Un alt aspect care m-a surprins, oarecum plăcut, este inventivitatea celor de la marketing care sunt în stare să scoată bani dintr-o situaţie care, aparent, aduce numai pierderi umane şi materiale. Este vorba despre ultima găselniţă în materie de SMS a celor de la Sunday Communications, firma situată în zona de lucru a virusului, Hong Kong. Astfel, pentru suma de 12 cenţi, utilizatorul află care au fost ultimele locaţii unde s-a semnalat SARS. Când am auzit de acest nou serviciu am avut unele rezerve că o să prindă la public imediat, ţinând cont că ştirile abundă de informaţii asemănătoare. Totuşi instinctul de conservare a făcut ca zeci de mii de abonaţi să apeleze la aceste SMS-uri sumbre.

Interesant de urmărit pe Internet mi s-a părut noul mod de desfăşurare a afacerilor în general şi cele IT în special, în zonele bătute de pneumonia atipică. Dacă înainte video-conferinţa era folosită sporadic, acum acest sistem de comunicare este utilizat intens de către reprezentanţii marilor firme de IT din China şi sediile acestora din exterior. Cele care au profitat de această conjunctură au fost companiile care oferă soluţii şi servicii în acest domeniu.

În final, cel mai mult ne interesează cum va afecta acest sindrom nevoile noastre computaţionale. Deşi pe piaţa IT asiatică pluteşte o atmosferă de neîncredere, personal nu cred că preţurile la semiconductori o să crească mult iar utilizatorii români vor cumpăra, ca şi până acum, fără nici o reţinere bunuri din Taiwan şi China. Iar argumente de genul "şi dacă a strănutat un infectat pe placa mea de bază" sunt de-a dreptul hilare şi nu mai au nevoie de nici un comentariu.

INTRA IN CONTACT!



ADRESA:
Str. Puskin nr. 18
Bucureşti 1



E-MAIL:
redactia@xtrempc.ro



TELEFON:
021-231.28.66



FAX:
021-231.28.66

››› UN OARECARE MAIL DE LA UN OARECARE ›››

De la: kezek (kezek@home.ro)
Pentru: redactia@xtrempc.ro



Sincer să vă zic, nu ştiu de ce îmi consum neuronii în tentativa de a scrie un amărât de mail care oricum nu are nici un mesaj. Ştiţi voi, vorba lungă, sărăcia omului... sau românului. Mă rog... ca să intrăm în domeniul banalităţilor, pot zice că vă citesc revista şi încerc să o iau ca atare, lucru uneori imposibil din motive personale (nu are nici o legătură cu revista). Aşa că XtremPC nu va primi din partea mea nici un calificativ. Dacă este un lucru bun, rămâne la latitudinea voastră. Ocolind puţin contextul principal al revistei, pot găsi în redactori nişte oameni inteligenţi, cu un rafinat simţ al umorului. Bineînţeles, aceste calităţi sunt deduse în limita capacităţii mele intelectuale, sunt sigur că aceşti minunaţi redactori sunt mai mult decât nişte oameni deştepţi şi umoristici (şi uneori ironici). Pe lângă această apreciere, observ o interactivitate crescândă între revistă şi cititorii ei, un fel de forum off-line. Faptul ca XtremPC se "coboară" la nivelul oamenilor de rând (luaţi-o ca o metaforă) poate avea un efect amăgitor pentru cei ce aspiră la subita popularitate prin publicarea propriilor mesaje în cadrul revistei. Cam aşa este şi acest mail. Ei (noi, alţii, 99%)... nu cunosc consecinţele (inexistente), aşa că trăiesc o iluzie conştientizată numai în momente de pură luciditate... ANONIMATUL. De ce nu vor oare oamenii să îl accepte?

XtremPC: Cine spunea că românul s-a născut poet? Credem că românul este mai curând foarte versat în bătutul câmpilor, artistic fireşte, dar nu şi atunci când uită să îşi ia pastila de coerenţă. Dacă cineva dintre voi înţelege ce a vrut să spună stimatul nostru cititor, vă rugăm, înfruntaţi cu



VARA 2003
VACANTE FERICITE SAMSUNG
SAMSUNG
VARA SAMSUNG

VARA 2003
VACANTE FERICITE SAMSUNG
SAMSUNG
VARA SAMSUNG



Rezolutie: 1280x768
Dim.pixel: 0.26
Contrast: 400:1
Timp raspuns: 25 ms
Interfata: Digital, Analog

GARANTIE 3 ANI

SyncMaster 172 W - Wide Screen 16:9
cu Multimedia Stand

SAMSUNG

DECK Computers

DECK Computers Intl. S.A.
Reprezentant SAMSUNG-IT Romania - Service Center SAMSUNG-IT Romania

IT express


NV35 BATE LA UȘA ATI
COMBUSTIBIL PENTRU P4
FSB400 PENTRU AMD


TAIFUN PE PIAȚA SERVERELOR
SLOTUL CARE ÎNLOCUIEȘTE TOT
WALKMAN-UL SECOLULUI XXI?


REPORTAJINROMANIA



Adrian Dorobăț

CICLUL MARILOR SPERANTE

Regulile subtile cărora li se conformează orice fenomen din industria IT

În 1995, un analist IT pe nume Jackie Fenn a pus bazele unui concept care reușea să contureze foarte bine toate trendurile din lumea IT. Este vorba de "hype cycle" sau, tradus aproximativ în română - "ciclul marilor speranțe". El apare în cazul oricăror inovații în domeniile hardware sau software și are cinci pași:

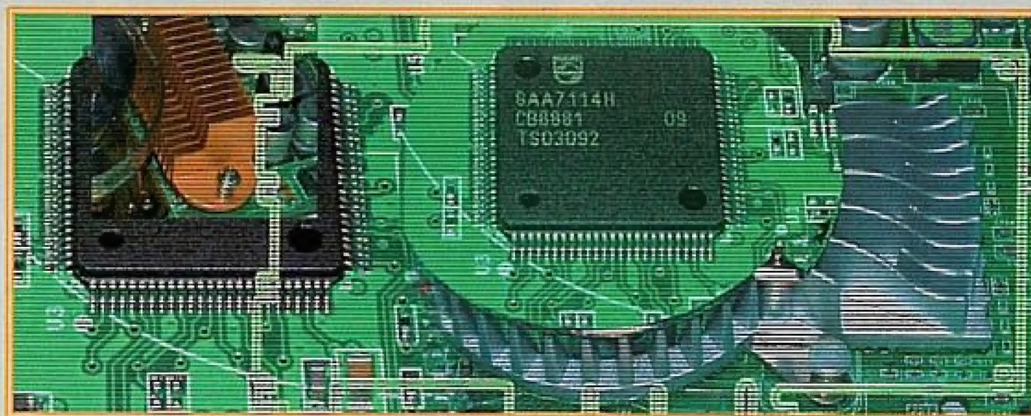
- declanșatorul tehnologic: o descoperire, demonstrație publică, lansare de produs sau orice alt eveniment care generează interesul presei și industriei IT;
- vârful așteptărilor supralicitate: o fază de entuziasm exagerat și de proiecții nerealiste în timpul căreia are loc un vârtej de activități tehnologice care rezultă într-o serie de succese, dar și mai multe insuccese; tehnologia este împinsă către limitele ei. Singurele firme care fac bani în acest stadiu sunt organizările de conferințe;
- "valea" deziluziilor: punctul în care tehnologia își pierde strălucirea și presa abandonează subiectul pentru că tehnologia nu s-a ridicat la nivelul așteptărilor supralicitate;
- "panta" reanimării: prin experimentare și efort susținut din partea unor organizații și companii IT, tehnologia respectivă începe să fie înțeleasă la adevărata ei valoare; i se relevă aplicabilitatea, riscurile și beneficiile. Metodologii și instrumente adiționale devin disponibile, favorizând procesul de dezvoltare;
- "platoul" productivității: beneficiile practice ale tehnologiei sunt demonstrate și acceptate. Instrumentele și metodologiile care o susțin devin din ce în ce mai stabile, pentru că au ajuns deja la a doua sau a treia generație. "Înălțimea" finală a platoului variază în funcție de cât de aplicabilă este tehnologia: la nivel global sau doar la nivel de nișă tehnologică.

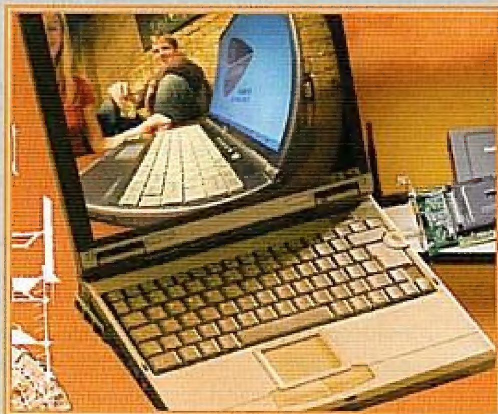
Trebuie să recunoașteți că acest ciclu se aplică tuturor marilor descoperiri din domeniul IT, din trecut și până în prezent: mouse-ul, acceleratoarele grafice, Windows 95, browserul Internet, portul AGP, GPRS, WAP, Bluetooth, PDA, laptop-uri, Centrino, Tablet PC. Iată de ce am considerat necesară prezența rubricii IT Express: pentru a surprinde momentul dintre primele două faze ale ciclului pomenit mai sus - între declanșatorul tehnologic și vârful așteptărilor supralicitate, astfel încât să puteți avea o imagine asupra a ceea ce ne aduce viitorul. Multe din tehnologiile prezentate în cadrul acestei rubrici vor ajunge în faza de productivitate, afectând întreg domeniul IT. Altele s-ar putea să cadă în uitare după ce vor deziluziona pe toată lumea și nu vor mai fi folosite decât de o mână de specialiști în cine știe ce domeniu foarte specific. Dar dacă vrem să fim pregătiți pentru viitor, avem nevoie de informații, și avem nevoie de ele din timp.

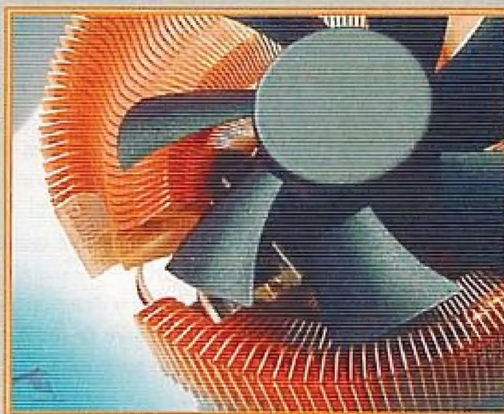
Faptul că rubrica din acest număr este dedicată unor subiecte hardware (PCI Express, Intel Canterwood, FX5900, Opteron) nu trebuie să vă neliniștească. Vom aborda și subiecte din domeniul software sau din cel al comunicațiilor. Luna viitoare vom lua în discuție Windows Longhorn, de exemplu.

Este ciudat că un domeniu cu o dezvoltare atât de rapidă și nu tocmai controlată ca cel IT&C este subiectul unor cicluri atât de simplu de definit, însă acesta este adevărul. Dacă găsiți excepții care să contrazică "ciclul marilor speranțe", nu ezitați să ne anunțați și pe noi.

CUPRINS













Echipa
Adrian Dorobăț redactor șef
Liviu Marica redactor hardware
Ionuț Popa redactor hardware
Gabriel Boacă redactor hardware
Bogdan Bridinel redactor jocuri

Design
Cristina Imireanu tehnoredactare
Florian Marina grafică

Publicitate & PR
Cristina Savu manager vânzări
cristinasavu@xtrempc.ro

Foreign advertising
E-mail: advertising@xtrempc.ro

Redacția
Adresă: Str. Alexandru Puskin 18, București 1
Telefon: 021-231.28.66
E-mail: redactia@xtrempc.ro

Abonamente
E-mail: abonamente@xtrempc.ro

Probleme & informații CD
E-mail: infocd@xtrempc.ro

Poze Galerii Xtreme
E-mail: galerii@xtrempc.ro

Articole ale cititorilor
E-mail: cititori@xtrempc.ro

Probleme hardware
E-mail: hardmail@xtrempc.ro

Probleme legate de produsele testate
E-mail: pretulcorect@xtrempc.ro

Producție
Infopress S.A. tipar
MCGD realizare CD

Publisher
Romas Comercial S.R.L.
Str. Alexandru Puskin 18, București 1
Telefon: 021-231.28.66

ISSN
1582-2818

Distribuitor național



INTEL Canterwood

COMBUSTIBIL PENTRU P4

Cel mai performant companion pentru noile procesoare Pentium 4

ODATĂ CU LANSAREA DE CĂTRE SIS A chipset-ului SiS655, Intel s-a văzut în situația de a-i fi amenințată poziția de lider al performanței pentru platforma Pentium 4, poziție deținută prin chipset-ul Granite Bay. Pentru a remedia această situație, Intel a lansat simultan procesorul Pentium 4 la 3GHz cu frecvența de bus de 800MHz și chipset-ul Canterwood, pentru a suporta acest procesor. I875P, cunoscut sub numele de Canterwood, aduce suport pentru memorie dual-channel DDR400, care oferă o lățime de bandă de 6.4GB/s, pentru a sprijini creșterea cu 50% a FSB-ului noului procesor. Astfel, lățimea de bandă este egală cu cea oferită de memoria DDR400 în dual-channel.

Noutățile aduse de Intel nu se opresc aici, la nivelul southbridge-ului fiind aduse foarte multe modificări. Acestea vizează înglobarea a cât mai multor facilități pentru a face chipset-ul mai atractiv. Pentru a beneficia de Serial ATA producătorii de plăci de bază nu mai trebuie să apeleze la chip-uri suplimentare, această facilitate fiind inclusă în southbridge. Pentru o și mai mare integrabilitate Intel oferă versiunea ICH5-R a southbridge-ului cu controller Serial ATA RAID. Pentru conectivitate este integrat suportul pentru un maxim de opt porturi USB2.0.

O altă noutate adusă de Intel este PAT (Performance Acceleration Technology) ce îmbunătățește accesul la memorie în momentul în care folosim memorie DDR400 cuplată cu un procesor cu FSB la 800MHz. Pentru a putea fi folosit în serverele monoprocesor, Intel Canterwood este dotat cu ECC (Error Checking and Correction) pentru memorie.

Pentru a ușura traficul dintre southbridge și northbridge Intel a patentat tehnologia Communications Streaming Architecture care permite conectarea chip-urilor Gigabit Ethernet direct la northbridge-ul plăcii de bază. Astfel, scad și latențele și ocuparea procesorului.

Varianta cu controller RAID a lui Intel Canterwood va costa 53$ pentru comenzi de peste 1000 de bucăți, lucru care va ridica prețul unei plăci de bază în jurul valorii de 150$, pentru variantele cu controller Gigabit Ethernet prețul putând sări peste 200$. Odată cu lansarea procesoarelor cu frecvențe de 2.4, 2.6 și 2.8GHz, cu prețuri accesibile, Intel intenționează să livreze cât mai puține chipset-uri de generație veche pentru a accelera trecerea la FSB-ul de 800MHz.

Tabel comparativ al chipset-urilor Intel

	Intel 875P	Intel 865PE	Intel 845PE
Procesoare suportate	Pentium 4	Pentium 4, Celeron	Pentium 4, Celeron
Frecvență FSB	800/533MHz	800/533/400MHz	800/533/400MHz
Suport Hyper-Threading	+	+	+
Intel Performance Acceleration	+	-	-
Dual-channel	+	+	-
DIMM-uri per canal/ Memorie maximă	2 DIMMs per canal 4GB	2 DIMMs per canal 4GB	2 DIMMs per canal 2GB
Suport ECC	+	-	-
Rată transfer AGP	AGP 8X	AGP 8X	AGP 4X
Port CSA pentru Gigabit Ethernet	+	+	-
IDE	UDMA66/100	UDMA66/100	UDMA66/100
Serial ATA	2xSATA150	2xSATA150	-
USB ports	8 USB 2.0 ports	8 USB 2.0 ports	6 USB 2.0 ports
AC'97	+	+	+

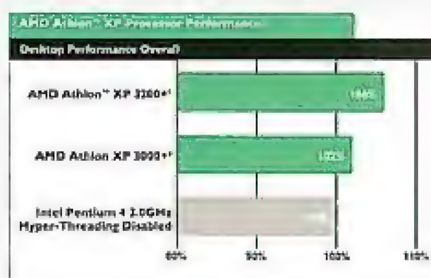
AMD Barton 3200+

FSB400 PENTRU AMD

Athlon XP se sincronizează cu memoria DDR400

ÎN CURSA PENTRU LANSAREA CELUI MAI RAPID procesor desktop, anul acesta AMD și Intel au aruncat în luptă arme puternice. AMD Barton a fost răspunsul la tehnologia Hyper-Threading a lui Intel. Dublarea cantității de memorie cache level 2 a contracarat cele două procesoare virtuale ale lui Intel Pentium 4 3.06GHz. Intel nu a stat nici el cu mâinele în sân, lansând de curând procesorul la 3GHz, care prezintă o creștere cu 50% a FSB-ului de la 533MHz la 800MHz.

Acest lucru a făcut ca AMD să își lanseze pe data de 13 mai procesorul Barton 3200+, ce oferă o frecvență reală de funcționare de 2200MHz. Noutatea este însă FSB-ul său, care acum este de 400MHz. Lățimea de bandă oferită de procesor este astfel de 3.2GB/s, egală cu cea a memoriei DDR400. Dacă acest procesor este folosit în



platforme dual-channel lățimea de bandă a memoriei ajunge la 6.4GB/s. Pentru noul procesor NVIDIA a lansat o revizie a actualului chipset nForce2 numită nForce2 Ultra 400. Pe piață există deja plăci de bază cu acest chipset de la producători precum Abit, ASUS și Epox. NVIDIA nForce2 Ultra 400 nu este singurul chip care suportă noul FSB la 400MHz deoarece SiS a anunțat chipset-ul SiS748, iar VIA a anunțat KT400A. Singura diferență este că acestea din urmă nu sunt disponibile pe piață.

Odată cu lansarea noului procesor, AMD a publicat și rezultatele acestuia comparate cu Pentium 4 la 3GHz pe o platformă Canterwood. Conform acestor rezultate Barton 3200+ are un avans de 6%. Replicile nu au întârziat să apară. Principalele lucruri care au fost atacate se referă la plăcile de bază folosite în test: acestea au fost Intel D875PBZ pentru Pentium 4 la 3GHz respectiv ASUS A7N8X 2.0 pentru AMD Barton 3200+. Astfel, platforma AMD a beneficiat de o placă de bază mult mai performantă decât platforma Intel. Un alt punct fierbinte l-a constituit dezactivarea Hyper-Threading-ului pentru procesorul de la Intel. AMD a replicat spunând că în testele lor activarea acestei opțiuni ducea la scăderi semnificative de performanță. Până și graficul performanței publicat de AMD a fost atacat, deoarece acesta începea de la 80%, făcând ca diferența de 6% să pară mult mai mare. Migrația către FSB-ul la 400MHz aduce un plus de performanță semnificativ, punându-se întrebarea de ce AMD face așa de târziu acest pas.

AMD Opteron

TAIFUN PE PIAȚA SERVERELOR

AMD a luat decizia de a realiza un procesor capabil să ruleze aplicații atât pe 64 biți cât și pe 32 biți. Acest procesor reprezintă un pas important în migrarea la aplicații pe 64 biți.

PRIMUL PROCESOR PE 64 BIȚI DE LA AMD poartă numele Opteron și este destinat stațiilor și serverelor. Poate rula și aplicații pe 32 biți și este diponibil în 3 variante: seria 100 (1 way server pentru sisteme cu 1 procesor), seria 200 (1-2 way server pentru sisteme cu 1-2 procesoare) și seria 800 (1-8 way server pentru sisteme cu 1-8 procesoare). În viitorul apropiat, AMD va lansa pentru desktop-uri procesorul Athlon64 ce se va deosebi de Opteron prin mărimea cache-ului și prin numărul de legături HyperTransport. Din cauză că până acum procesoarele au păstrat arhitectura X86 de împărțire a BUS-ului, sistemele multiprocesor erau foarte mult încetinite de lățimea mică de bandă ce îi revenea fiecărui procesor. De această problemă de scalabilitate suferă și procesoarele Intel Xeon ce nu reușesc să mărească foarte mult performanțele odată cu creșterea numărului de procesoare în sistem. Deoarece Opteron folosește o arhitectură bazată pe legături HyperTransport pentru fiecare procesor și are integrat un controller de memorie (NUMA - Non Unified Memory Architecture), AMD a reușit să ocolească aceste probleme. Din tabel puteți analiza diferențele tehnice dintre cele mai importante soluții pentru piața serverelor.



Cele mai performante chipseturi grafice

Specificații	Opteron	Xeon	Xeon MP	Itanium II	Athlon MP
Frecvență	1.4-1.8GHz	2-3.06GHz	1.4-2GHz	1GHz	1.6-2.213GHz
Tehnologia de fabricație (μm)	0.13	0.13	0.13	0.18	0.13
Tranzistori (milioane)	105.9	55	108	221	37.5
Mărime pastilă (mm²)	193	131	N/A	464	80
Sistem multiprocesor	2-8 (maxim 32)	2	2-8 (maxim 32)	2-8 (maxim 64)	2
Memorie maximă accesibilă	1024GB flat (40 bit)	64GB PSE (36 bit)	64GB PSE (36 bit)	1024 TB (50 bit)	4GB
Spațiu Virtual maxim	256 TB (48 bit)	4GB	4GB	1024000 TB (60bit)	4GB
L2-cache	1MB / 128 bit	512KB /256 bit	512KB / 256 bit	256KB / 256 bit	256KB / 64 bit
L3-cache	-	-	1-2MB	3MB	-
Configurația memoriei	2xDDR333	2xDDR266	2xDDR200/266	4xDDR266	DDR266
Lățime maximă de bandă	5.4GB/s	4.2GB/s	3.2GB/s	6.4GB/s	2.1GB/s

PlayStation Portable

WALKMAN-UL SECOLULUI XXI?

Sony a anunțat o viitoare consolă portabilă ale cărei utilizări nu se limitează la jocuri ci acoperă o arie mai largă a divertismentului electronic.

PÂNĂ ACUM DOMENIUL CONSOLELOR PORTABILE a fost aproape în exclusivitate apanajul celor de la Nintendo, compania japoneză reușind datorită acestui fapt să treacă relativ ușor peste vânzările sub așteptări ale consolei GameCube, depășită la mare distanță de PlayStation2 și în ultima perioadă chiar și de XBOX. Această dominație nu avea cum să rămână mult timp necontestată și s-a dovedit în ultima perioadă că toate marile companii au planuri pentru acest surprinzător de mare segment de piață. Mai întâi Nokia a anunțat N-Gage, o combinație de telefon mobil și consolă portabilă cu un preț peste cel al unei console normale (299 $), iar Tapewave pregătește Helix, ce poate fi utilizat atât ca PDA cât și ca suport pentru jocuri.

În cadrul târgului E3, Sony și-a făcut publică intenția de a pătrunde pe această piață cu o consolă portabilă denumită simplu: PlayStation Portable. Aceasta va folosi un nou tip de disc optic, UMD (Universal Media Disc), cu o capacitate de 1.8 Gb și protecție sporită împotriva pirateriei. PSP va avea un ecran TFT de 480x272 pixeli și un chipset grafic puternic, capabil să folosească atât clasicele poligoane cât și suprafețe curbe (NURBS). Pentru a se putea conecta la alte dispozitive, PSP va avea un port USB 2.0. Ca și la celelalte portabile nou-anunțate, jocurile vor reprezenta doar una dintre modalitățile de a utiliza PSP, deși detalii despre celelalte facilități ale sale (printre care se pare și vizionarea de filme) nu există încă.



PSP mai are destul de mult până la apariția pe piață ce va avea probabil loc anul viitor și nu a fost încă dat publicității nici măcar un preț estimativ. Asta nu l-a împiedicat pe Ken Kutaragi, CEO Sony Computer Entertainment, să compare impactul viitoarei portabile cu cel pe care l-a avut walkman-ul.

PCI Express

SLOTUL CARE INLOCUIESTE TOT

În viitorul apropiat nu vor mai exista scăderi de performanţă din cauza lăţimii limitate a BUS-ului. Soluţia o vom putea întâlni de anul viitor pe plăcile noastre de bază.

ÎNCEPÂND CU ISA ŞI CONTINUÂND CU EISA, VL BUS, PCI, PCI-X performanţele magistralelor s-au dublat la fiecare 3 ani. Însă ritmul de creştere a fost mai mare în cazul procesoarelor, ducând la probleme de transfer a datelor cauzate de o lăţime de bandă insuficientă. De 10 ani slotul PCI este prezent în calculatoarele noastre şi se simte nevoia unei schimbări radicale deoarece în următorii ani procesoarele vor atinge frecvenţe de peste 5GHz iar plăcile grafice vor cere din ce în ce mai multă lăţime de bandă. Piaţa serverelor a adoptat soluţia PCI-X ce a ajuns de curând la versiunea 2.0, oferind în acest moment o lăţime de bandă de până la 4.3GB/s (comparativ cu PCI ce oferă un transfer de până la 1.1GB/s).

URMAŞUL SLOTULUI PCI

La iniţiativa Intel a luat fiinţă un proiect menit să elaboreze un succesor pentru PCI. La început tehnologia a purtat numele de 3GIO şi după numai 6 luni o serie de firme puternice s-au alăturat acestui proiect. În aprilie 2002 au fost stabilite specificaţiile preliminarii iar tehnologia 3GIO şi-a schimbat numele în PCI Express. Foarte mulţi specialişti au atras atenţia asupra numelui foarte asemănător cu tehnologia PCI-X destinată serverelor, dar nimic nu a fost schimbat şi nici în viitor nu se va schimba ceva în acest sens.

NOI TEHNOLOGII

În iulie 2002 consiliul director al PCI-SIG (PCI Special Interest Group) a aprobat versiunea 1.0 a specificaţiilor PCI Express. Arhitectura PCI Express va permite un transfer de până la 10GB/s, transfer maxim pe pin, PnP, compatibilitate software cu tehnologia PCI, capabilităţi de management al consumului electric. Nu putem trece cu vederea posibilitatea de a monta o placă în slotul PCI Express fără să fim nevoiţi să oprim calculatorul şi faptul că nu va mai fi un bus cu transfer paralel prin care toate datele circulă la o viteză presetată. PCI Express va fi serial, cu benzi individuale de comunicaţie, fiecare bandă fiind alcătuită din linii de date bidirecţionale. Teoretic, fiecare bandă ar trebui să fie capabilă de un transfer de 2.5GB/s în ambele direcţii. PCI Express este construit astfel încât să suporte upgrade. Prin această tehnologie producătorii de plăci de bază pot ataşa mai multe benzi astfel încât lăţimea de bandă disponibilă să crească în funcţie de necesităţile momentului sau a destinaţiei slotului (de exemplu mărirea transferului pentru slotul destinat plăcii grafice). Deoarece datele nu vor mai trece printr-un bus comun (fiecare bandă comunicâd separat între 2 puncte), se vor elimina situaţiile de supra-aglomerare a comunicaţiei (problemă cunoscută sub numele de PCI bottleneck).

Deoarece în conectarea PCI Express se folosesc doar patru circuite (pentru o bandă) în loc de 32 în cazul PCI, costurile destinate realizării de plăci de bază vor fi mai mici.

Aceste specificaţii sunt foarte interesante şi promit schimbări importante în structura internă a calculatoarelor. Chiar dacă pare foarte greu de înlocuit, portul AGP din cauza numeroaselor plăci video existente pe piaţă, să nu uităm forţa de convingere a gigantului Intel care a reuşit de foarte multe ori să-şi impună cu multă uşurinţă propriile standarde. Iar dacă ţinem cont de firmele care sunt alături de Intel în acest proiect (cum ar fi AMD, Compaq, HP, IBM, Microsoft, Phoenix, ServerWorks and Texas Instruments) nu vom mai avea nici o îndoială de reuşita tehnologiei PCI Express.

Primele plăci de bază cu sloturi PCI Express sunt aşteptate să fie lansate la sfârşitul acestui an. Pentru început plăcile vor avea şi sloturi PCI pentru o trecere facilă pentru cumpărători la noua tehnologie (la fel cum au coexistat în trecut sloturile ISA cu PCI). În timp, PCI Express va înlocui total sloturile PCI şi AGP.

Descrierea sloturilor existente / foste

1984	ISA	Industry Standard Architecture	A fost dezvoltat iniţial pentru calculatoarele 8088.
1988	EISA	Extended Industry Standard Architecture	Este în esenţă un port ISA extins şi a fost utilizat pentru calculatoarele 80286 până la 80486.
1992	VLB VL-BUS VESA Local Bus	Video Electronics Standards Association	Mai lung cu 4 inch decât ISA, VL-BUS era pe 32 biţi. Conceptul a fost foarte repede abandonat deoarece majoritatea producătorilor au ales standardul PCI.
1993	PCI	Peripheral Component Interconnect	A fost proiectat de Intel şi oferă capabilităţi PnP. PCI rulează la 33MHz şi poate împărţi adresele IRQ eliminând astfel problema cauzată de numărul limitat de IRQ dintr-un calculator.
1994	Tehnologia PnP	Tehnologie dezvoltată de Intel. A fost urmată în 1999 de UPnP (Universal Plug and Play)	Tehnologia prin care calculatorul caută schimbări în configuraţia sa la fiecare iniţializare. Când o schimbare este depistată componenta este automat configurată (IRQ, DMA şi adresa de memorie).
1996 - 1999	AMR ACR CNR	Audio Modem Riser - Advanced Communications Riser - Communications Network Riser	O soluţie destinată calculatoarelor entry-level. Se folosesc plăci speciale ce nu suportă funcţia PnP şi utilizează software pentru a emula anumite funcţii hardware.
1997	AGP	Accelerated Graphics Port	Port special creat pentru acceleratoarele grafice 3D.
2002	PCI-X 2.0	PCI eXtended	PCI-X 2.0 este o nouă versiune de PCI dezvoltată de IBM, HP şi Compaq. PCI-X 533 oferă o lăţime de bandă de până la 4.3GB pe secundă, de 32 de ori mai rapid decât prima generaţie de PCI. De menţionat este compatibilitatea completă hardware şi software cu PCI.
2004	PCI Express	Preconizat să apară anul viitor	Permite o comunicare directă printr-o legătură dedicată. În acest fel dispare nevoia de împărţire a lăţimii de bandă.

FingerWorks TouchStream&iGesture Pad

UN GEST FACE MAI MULT DECAT 1000 DE CUVINTE?

Care este cel mai comun gest pe care il arată cineva calculatorului? Unii ar putea spune că cel cu degetul mijlociu ridicat, atunci când ai nervi, în timp ce alţii ar susţine că o palmă poate face minuni uneori. Dar compania FingerWorks încearcă să schimbe prejudecăţile privind recunoaşterea gesturilor, cu cele două produse ale sale, TouchStream şi iGesture Pad. iGesture Pad este un dispozitiv de dimensiunile unui mousepad obişnuit, cu funcţionalitate de touchpad şi în plus cu posibilitatea de a recunoaşte diverse gesturi. Pentru a deschide un fişier, utilizatorul ţine toate degetele de la o mână pe suprafaţa sensitivă şi roteşte mâna ca şi cum ar încerca să scoată capacul unui borcan. Pentru comanda Cut, degetele se strâng laolaltă ca şi cum aţi vrea să apucaţi mălai de pe masă. Pentru paste, ele se răsfiră brusc ca şi cum aţi avea apă pe ele şi aţi vrea să stropiţi pe cineva. Dispozitivul suportă comenzi gen Point, Click, Right Click, Cut, Paste, Zoom In, Zoom Out, Undo, Open, Save, Exit, etc. Touch Stream foloseşte aceeasi tehnologie, doar că o combină cu o tastatură de 84 de taste tip laptop, cu taste ZeroForce şi aceeaşi suprafaţă senzitivă ca şi în cazul iGesture Pad. Ambele dispozitive suportă un GameMode care, deşi mai greu de învăţat la început, suportă operaţii şi mai complexe. De la contabili cu mâini înţepenite până la gameri pasionaţi, ele îşi pot găsi cu siguranţă o utilitate.



TEHNOTREND

vitrina tehnologiei de viitor prin ochii prezentului

Panasonic Sigma Book

CARTILE VIITORULUI

Matsushita Electric Inc. şi Panasonic plănuiesc lucruri mari pentru pasionaţii de lectură. Intitulat Sigma Book, dispozitivul din imagine este o carte electronică ce arată identic cu o carte normală. Două ecrane de rezoluţie mare (1024x768), alb negru, situate faţă în faţă, vă vor da acelaşi sentiment cu citirea unui roman obişnuit. Cartea va avea un sistem "instant on", ceea ce înseamnă că nu va mai trebui să aşteptaţi să se iniţializeze. În ciuda ecranului cu rezoluţie mare, cartea va consuma foarte puţin. Panasonic afirmă că trei baterii AA vă vor ajunge pentru 6 luni de utilizare sau 10.000 de afişări de pagini.



Eyetop

MULTIMEDIA DOAR PENTRU OCHII TAI



Eyetop, de la compania cu acelaşi nume, este un ecran LCD virtual construit într-o pereche de ochelari. Conectaţi la ei un PDA, un laptop sau o cameră video şi veţi vedea ceea ce poate fi descris ca un display de dimensiuni mari suprapus în câmpul vostru vizual. Imaginea poate fi văzută doar de voi, restul lumii văzând doar o persoană cu ochelari cool (discutabil). Ecranul are dimensiuni fizice de jumătate de inch, dar imaginea creată este mult mai mare. Rămâne de văzut câţi vor fi dispuşi să plătească 700$ pentru privilegiul de a viziona filme sexy (să zicem) în mijlocul mulţimii, fără ca nimeni să nu îşi dea seama ce se petrece.

Hitachi

MAGIE SAU TEHNOLOGIE

Hitachi a prezentat un prototip de monitor care ne trimite cu gândul la sferele de cristal cu care vrăjitoarele din filme încercau să prevadă viitorul sau să îşi localizeze inamicii. Construit dintr-un plastic acrilic, monitorul stă deasupra unui PC special, care proiectează imaginea în interior. Dispozitivul se foloseşte ţinând ambele mâini pe suprafaţa sferei şi suflând uşor către ea. Pare de domeniul basmului? Hitachi susţine că monitorul va începe să fie produs în serie peste 3 ani de zile.



MAXview

prospetimea culorilor digitale



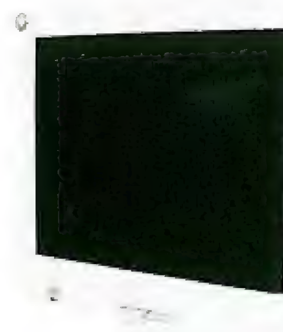


Maxview L500

15" TFT Active Matrix
Timp de raspuns: 30ms
Stralucire: 250 cd/m2
Contrast: 350:1
Rezolutie maxima: 1280x1024
3 ani garantie

Maxview P776

17" CRT PureFlat
Dimensiunea punctului: 0.25
Tub Mitsubishi Diamontron
Banda video: 120 MHz
Rezolutie maxima: 1280x1024
3 ani garantie



FIT DISTRIBUTION

Str. Lt. Av. Marcel Andreescu nr. 29, Bucuresti
Tel: (021)231.09.22; 231.09.23; Fax: 231.09.20
e-mail: sales@fit.com.ro; http://www.fit.com.ro

REPORTAJINROMANIA

Cele mai importante evenimente care se desfăşoară pe piaţa IT

Lansare Windows Server şi Visual Studio.Net 2003

În cadrul unei conferinţe de presă organizată la Romexpo pe 19 mai 2003, Microsoft România a anunţat disponibilitatea Windows Server 2003 şi Visual Studio.Net 2003. Domnul Silviu Hotăran, General Manager Microsoft România a declarat: "Windows 2003 Server este un produs de bază din portofoliul Microsoft, un prim rezultat al iniţiativei Trustworthy Computing, care va oferi un nivel mai mare de securitate şi fiabilitate, permiţând, în acelaşi timp noi creşteri de productivitate. Cunoaştem aşteptările clienţilor noştri privind maximizarea investiţiilor pe care le-au făcut sau doresc să le facă în tehnologia informaţiei şi ne propunem să oferim o rată foarte bună de recuperare a acestei investiţii." Evenimentul de lansare s-a bucurat de sprijinul partenerilor Microsoft care au arătat rezultatele colaborării cu Microsoft. HP România şi Fujitsu Siemens Computers România au demonstrat performanţele maşinilor pe arhitectură Intel şi rezultatele obţinute cu Windows 2003 Server şi SQL pe 64 biţi.

www.microsoft.com/romania



Pachete software de la Pinnacle

Pe data de 23 mai 2003 Flamingo Computers a organizat un eveniment ce a avut loc la sediul său din Otopeni în cadrul căruia a anunţat disponibilitatea în România a 4 noi pachete software de la Pinnacle: Studio MovieBox USB şi Studio MovieBox DV - pentru editare video, Clean Plus 4.0 - pentru restaurarea semnalului audio, Edition 5 - pentru editarea şi publicarea pe DVD şi Cubasis VST 4.0 - studio de muzică.

www.pinnaclesys.com



3M Romania lanseaza 3MTM Digital Wall Display

3M a lansat în România 3MTM Digital Wall Display, ultima generaţie de soluţii de prezentare, pe data de 26 mai, la hotelul Crown Plaza. Prin această soluţie se elimină nevoia de dispozitive multiple. Totodată sunt reduse la minim cablajele, zgomotul, spaţiul ocupat şi costurile de întreţinere şi instalare/reinstalare a echipamentelor de prezentare. Dispozitivul incorporează următoarele caracteristici tehnice: ecran cu diagonala de 60 inch şi o imagine cu aspect de 4:3 perfect adaptat nevoilor de prezentare; conectivitate totală pentru computer, video şi DVD; tehnologia patentată de 3M Vikuiti Light Enhancement pentru o imagine extrem de clară şi luminoasă; ecran inlocuibil, aproximativ 40 Kg greutate, telecomandă; sistem audio propriu de 18 Watt integrat; proiector multimedia încorporat în braţul mobil cu o luminozitate de aproximativ 2000 de ANSI lumeni.

www.3m.com/ro





Magazin Diverta in Ramnicu Valcea

Diverta, parte a grupului RTC, anunță deschiderea la inceputul lunii mai a primului magazin din orașul Râmnicu Vâlcea, situat in Bd. Nicolae Bălcescu nr.10. Deschiderea magazinului Diverta în Râmnicu Vâlcea face parte din campania de extindere la nivel național a lanțului retail propriu. Magazinul Diverta din Râmnicu Vâlcea este amplasat pe două nivele, având în ofertă peste 15000 repere ce acoperă cele cinci game principale de produse distribuite de grupul Diverta: IT, carte, muzică, GSM și papetărie.

www.dol.ro

Hitachi Global Storage Technologies

Hotelul Hilton, sala regina Maria a găzduit pe data de 22 mai 2003 primul seminar Hitachi Global Storage Technologies organizat in România. S-au prezentat noile coduri și tehnologii rezultate din acordul de fuziune dintre divizia de harddisk-uri IBM și Hitachi. Fuziunea a fost anunțată la sfârșitul anului trecut iar compania nou rezultată poartă numele Hitachi Global Storage Technologies. Prezentarea a fost susținută de domnul David Grant - Customer Support Engineer, Hitachi Global Storage Technologies Europe Ltd.

www.asbis.ro



Allied Telesyn si-a anuntat rezultatele financiare

Pe data de 20 mai la World Trade Center, Allied Telesyn și-a anunțat rezultatele financiare pe anul 2002 și strategia pentru anul 2003 în cadrul unei conferințe de presă. Takayoshi Oshima, CEO & President Allied Telesys K.K. a prezentat și modul în care Allied Telesyn se va implica în susținerea inițiativelor propuse de parteneri și clienți locali, inițiative menite să accelereze dezvoltarea societății și infrastructurii informaționale în România.

www.alliedtelesyn.com



Produse SimpleTech prin LRmarketing

În magazinul Music Megastore, pe data de 15 aprilie 2003, a avut loc lansarea oficială a produselor SimpleTech prin LRmarketing. SimpleTech este unul din cei mai importanți producători de carduri de memorie pe plan mondial. Produsele SimpleTech se adresează atât consumatorilor industriali cât și consumatorilor finali. LRmarketing împreună cu SimpleTech lansează Bonzai - mini drive-ul USB - o metodă foarte simplă de stocare, transfer și transport a fișierelor. Oferta de produse SimpleTech conține acum una din cele mai vaste game de medii de stocare flash: carduri Compact Flash, carduri Smart Media, carduri MultiMedia, carduri SecureDigital precum și accesoriile acestora. Tehnologia flash se potrivește perfect dinamicii pieței aparaturii electronice ce include camerele digitale, playerele MP3, telefoanele celulare, mini computere, precum și alte aparate. Evenimentul a fost marcat de participarea reprezentantei firmei SimpleTech, doamna Margaret Tankhim, Regional Sales Manager, Central - Eastern Europe, Balkans, Russia.

http://www.lrmarketing.ro/simpletech



hardware

ABIT IC7-G





Noul val de procesoare Intel Pentium 4 cu frecvența de bus de 800MHz sunt excelent puse în valoare de Abit IC7-G care prin nivelul ridicat de performanță și dotările excelente primește titlul de "Produsul lunii".

FUJIFILM FINEPIX F602 ZOOM





Dotările foarte bune și calitatea fotografiilor au adus camerei FujiFilm FinePix F602 Zoom titlul de "Produsul lunii".



Liviu Marica

CE POTI FACE PENTRU PUNCTE?

Luna aceasta ne-au surprins conflictele legate de programele de benchmark

Programele de benchmark au apărut cu mult timp în urmă cu scopul de a evalua diferența de performanță dintre componentele hardware. Deoarece toată presa IT folosește programe de benchmark pentru testatea componentelor, utilizatorii au început să acorde din ce în ce mai multă importanță acestor pachete software și să achiziționeze componente în funcție de rezultatele obținute în aceste teste. S-a ajuns în acest fel la o luptă continuă pentru cât mai multe puncte obținute în diverse programe de benchmark, lucru bun pentru toți utilizatorii. Din păcate nu toți jucătorii sunt fair-play, recurgând la metode mai puțin cinstite.

Pentru început putem menționa cum a realizat AMD sistemul de benchmark și modul de prezentare al rezultatelor pentru Athlon XP3200+. În primul rând este surprinzătoare compararea procesorului AMD cu Pentium 4 la 3.0GHz, procesorul Intel având opțiunea Hyper-Threading dezactivată. După un timp au apărut în grafic și rezultatele cu Hyper-Threading activat, dar mai mici cu 3% decât în cazul dezactivării (surprinzător pentru noi toți). În al doilea rând, nu se poate trece cu vederea sistemul de testare: placa de bază folosită pentru procesorul Intel este una slabă din punct de vedere al performanțelor (Intel D875PBZ) în schimb ce AMD a folosit pentru procesoarele sale o placă rapidă: Asus A7N8X (revizia 1.04).

Un alt caz care ne-a atras atenția a fost lansarea noului Detonator FX pentru plăcile GeForce FX. După ce am fost impresionați de rezultatele bune (lăudând munca inginerilor NVIDIA pentru optimizarea driverilor), am aflat cu surprindere, de pe site-ul ExtremeTech, că Detonator FX folosește o tehnică prin care se mărește artificial rezultatul obținut în 3D Mark 2003. Răspunsul companiei FutureMark (compania care a realizat 3DMark 2003) a venit rapid prin intermediul unui comunicat de presă prin care se anunța lansarea unui patch ce elimină metodele de detecție din Detonator FX. Deoarece neîncrederea plutea și asupra driverilor Catalyst, ATI s-a simțit datoare cu o explicație prin care anunța eliminarea din versiunea viitoare a optimizării ce consta în schimbarea succesiunii instrucțiunilor față de cea din shaderele FutureMark. Asta chiar dacă ATI consideră că această optimizare respectă specificațiile FutureMark. Nu aceeași reacție au avut-o reprezentanții NVIDIA ce au susținut că FutureMark încearcă să discrediteze produsele NVIDIA prin crearea unor scenarii fanteziste.

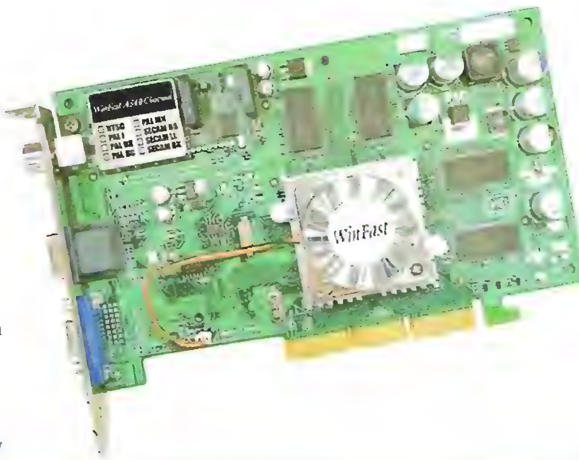
MSI a încercat ceva mai surprinzător: overclocking fără ca utilizatorul să bănuiască ceva. Site-ul Tom's Hardware a descoperit acest procedeu în timpul testării plăcii de bază MSI 865 Neo 2 ce a obținut rezultate mult mai mari decât era normal. Prin intermediul unui software special, redactorii site-ului au aflat cu surprindere că placa de bază MSI mărea valoarea FSB-ului în timpul testelor. Această tehnologie nu este documentată nici în manualul plăcii nici pe site-ul MSI. Mai mult: nici nu se poate dezactiva din BIOS. Răspunsul a venit rapid dar total neconvingător. MSI a afirmat că este vorba despre o tehnologie nouă ("dynamic overclocking"), va fi vizibilă în BIOS-ul următoarelor plăci de bază și nu a fost anunțată oficial deoarece trebuia patentată. Oare cine plătește dacă procesorul sau altă componentă se defectează din cauza acestui procedeu, ținând cont că utilizatorul nu este informat despre această facilitate?

ULTIMA ORA

NOUTATILE CARE MERITA TOATA ATENTIA

LEADTEK A340 CINEMA

Cinema la tine acasă



Leadtek a anunţat lansarea unei noi plăci video care va folosi chipset-ul grafic NVIDIA GeForce FX5200 şi care va fi dotată în plus cu Tuner TV. Acesta este un Tuner TV clasic, beneficiind de toate caracteristicile pe care acesta le presupune. Semnalul înregistrat poate fi editat cu software-ul Ulead Video studio SE DVD, livrat împreună cu placa. A340 Cinema are opţiunea Direct Burn, care permite scrierea în timp real pe DVD a programelor capturate de pe TV.

www.leadtek.com.tw

DAZZLE HOLLYWOOD USB 2.0



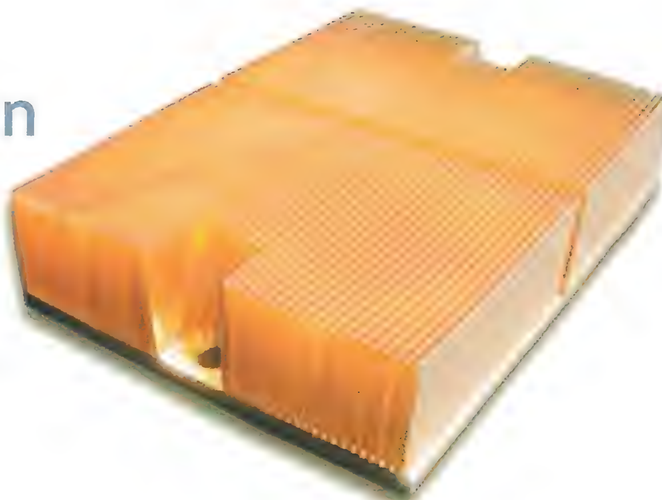
Captură MPEG2 pe USB 2.0

Hollywood USB 2.0, produs de Dazzle, este primul dispozitiv de captură MPEG1 şi 2 în timp real, cu intrare DV care se conectează pe portul USB2.0 al calculatorului. Captura video se poate face direct de pe dispozitivele analogice VHS, Video8, S-VHS, Hi8 sau digitale DV/D8. Bundle-ul software este bogat şi include programele MovieStar 5, DVD Complete, OnDVD pentru prelucrarea capturilor efectuate de Hollywood USB 2.0.

www.dazzle-europe.com
www.multinet.ro

OCZ ELIMINATOR K8

Răcire pasivă pentru Opteron



OCZ Technology a lansat de curând o soluţie de răcire pasivă pentru procesoarele AMD Opteron. Eliminator K8 este un radiator confecţionat din cupru cu dimensiunile de 100x74x24mm şi o greutate totală de 572 grame. Lamele foarte fine ale radiatorului permit disiparea eficientă a căldurii produse de procesor. Dimensiunile lui Eliminator K8 permit instalarea acestuia în serverele de tip 1U.

www.ocztechnology.com

Pe scurt

Computex amânat în Septembrie

Organizatorii expoziţiei Computex Taipei 2003 au anunţat programarea evenimentului pentru perioada cuprinsă între 22 şi 26 septembrie. Evenimentul fusese iniţial amânat datorită SARS. Pentru a 23-a oară evenimentul se va desfăşura la Taipei World Trade Center. În total vor fi peste 2800 de standuri.

www.computex.com.tw

MSI va produce notebook-uri

Producătorul MSI şi-a anunţat intenţia de a intra pe piaţa notebook-urilor. Primele notebook-uri vor folosi tehnologii obţinute de la partenerul LG Electronics cu care deţine o fabrică de producţie. MSI deţine 49% iar LG Electronics 51% din fabrică. Decizia de a produce notebook-uri vine ca urmare a exemplului Shuttle care îşi rotunjeşte veniturile prin vinderea de miniPC-uri. Pe piaţa notebook-urilor au intrat şi alţi mari producători precum ASUS şi ECS.

www.msi.com.tw

Noi procesoare Celeron

Intel a început deja să livreze către clienţi procesoarele Celeron la 2.5GHz şi 2.6GHz care vor fi anunţate oficial abia la sfârşitul lunii iunie. Preţul pentru comenzi de peste 1000 de bucăţi va fi de 89$ pentru varianta la 2.5GHz, respectiv 102$ pentru cea la 2.6GHz. Acest lucru va atrage o scădere de preţuri pentru variantele la frecvente mai mici. Mişcarea Intel va determina o scădere de preţuri şi din partea producătorului AMD.

www.intel.com

Scăderi de preţuri la procesoarele AMD

Pe data de 27 mai AMD a anunţat scăderi de preţuri semnificative pentru gama sa de procesoare Athlon XP. Astfel, preţul unui procesor Barton 2500+ este acum de 89$ pentru comenzi de peste 1000 de bucăţi.

www.amd.com

MINOLTA DIMAGE E223

Pentru începătorii în lumea digitală

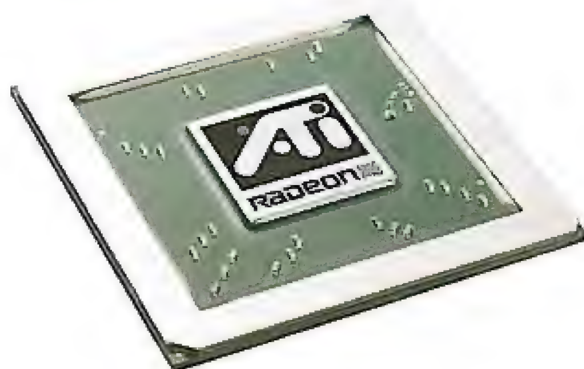
Prin DiMAGE E223 Minolta demonstrează că s-a gândit și la cei care vor să renunțe la camera foto cu film în favoarea aparatelor digitale. Reglajele pentru timpul de expunere, focus, white balance și flash sunt automate oferind utilizatorului cea mai bună alegere. Atât zoom-ul optic cât și cel digital sunt 3X iar CCD-ul este de 2.1 Megapixeli. Camera este dotată cu o memorie internă de 8MB și se pot folosi carduri de memorie SD sau MultiMediaCard. DiMAGE E223 este foarte atractivă pentru doritorii de camere foto de tipul „point and shoot" dar nu va fi acceptată de un profesionist.

www.minoltaeurope.com



ATI RADEON 9800 PRO CU 256MB

DDR II implementat și de ATI în Radeon



ATI a lansat o versiune de 256MB a plăcii video Radeon 9800 PRO. Această versiune este mai lungă decât cea cu 128MB datorită spațiului suplimentar ocupat de memoria în plus. Surpriza o reprezintă alegerea memoriilor DDR II în locul celor clasice. Acestea funcționează la frecvența de 350MHz cu doar 10MHz peste cea a versiunii cu 128MB DDR. Conform declarațiilor ATI, de memoria suplimentară vor beneficia jocurile rulate în rezoluții mari și cu Anti-Aliasing 6X. Prețul comunicat de ATI pentru această variantă este de 499$.

www.ati.com

ASUS P4P8X, P4P800, P4P800 Deluxe și P4P800VM

ASUS lansează plăci cu Intel Springdale

Gama de produse ASUS bazate pe chipset-ul Intel Springdale va conține pentru început patru plăci de bază care încorporează toate cele trei variante ale chipset-ului :i865P, i856PE și i865G. Aceste plăci se numesc ASUS P4P8x, P4P800, P4P800 Deluxe și P4P800VM și vor fi dotate cu un conector proprietar ASUS care asigură conectivitate wireless. Pe lângă facilitățile oferite de Springdale, ASUS va adăuga multe din deja cunoscutele sale opțiuni precum Crash-Free BIOS, Q-Fan, MyLOGO etc.

www.asus.com
www.romsoft.ro



CREATIVE Sound Blaster MP3+

Sunet stereo de calitate pe USB

Cea mai nouă placă de sunet externă produsă de Creative se numește Sound Blaster MP3+ și se conectează la PC sau laptop prin intermediul portului USB 1.1, fiind compatibil și cu standardul USB 2.0. Printre facilitățile aduse de Sound Blaster MP3+ se numără Bass Boost pentru obținerea unui sunet puternic, Audio Clean-Up pentru reducerea zgomotului de fond din melodii, egalizator cu zece benzi, Smart Volume Management al MP3-urilor, sunet virtual surround și efecte EAX. Prețul acestuia se situează în jurul valorii de 50$.

www.creative.com



Pe scurt

NVIDIA nForce 2 cu Serial ATA integrat in southbridge

NVIDIA plănuiește să lanseze la sfârșitul lunii iunie o nouă versiune de southbridge pentru chipset-ul nForce 2 care aduce conectivitate Serial ATA și Gigabit Lan. Astfel, NVIDIA va avea cel mai dotat southbridge de pe piață. Alte dotări ale lui nForce 2 deja includ Firewire, 6 porturi USB 2.0, ATA133 și encoder Dolby Digital.

www.nvidia.com

Chipset cu grafică integrată compatibilă DirectX 9.0

ATI și-a anunțat intenția de a lansa până la sfârșitul acestui an un chipset de placă de bază cu grafică integrată compatibilă DirectX 9.0. Cel mai probabil acesta va folosi RV350, datorită procesului tehnologic de 0.13 microni, care ușurează integrarea acestuia într-o placă de bază.

www.ati.com

Disc optic de 36GB

Toshiba va produce un disc optic rewritable cu o capacitate de 36GB. Acesta va folosi formatul AOD (Advanced Optical Disk) dezvoltat de NEC Corp. Dimensiunile discului sunt aceleași cu cele ale CD-urilor și DVD-urilor actuale. Atingerea unor capacități de stocare așa mari este posibilă datorită folosirii unui laser albastru care are lungimea de undă mai mică decât cea a laserelor roșii folosite în sistemele actuale.

www.toshiba.com

Micron livrează DDR-III

Primele module de memorie DDR-III au fost livrate, conform declarațiilor Micron, către Nvidia și ATI. Chipurile sunt produse într-un proces tehnologic de 0.11 microni. Principalele avantaje aduse de aceste memorii față de DDR-II constau în viteza mai mare cu până la 50% și consumul mult redus. Momentan chipurile livrate sunt folosite în scop de evaluare, pentru utilizatorul obișnuit ele vor fi disponibile doar în plăci grafice high-end.

www.micron.com

VIA KT600

VIA a lansat pe 13 mai noul chipset KT600 pentru procesoarele AMD Athlon XP cu FSB de 400MHz. KT600 are suport nativ pentru Serial ATA, RAID (modurile 0, 1 și 1+0) și 8 porturi USB 2.0.

www.via.com.tw

Pe scurt

Intel Itanium 2 cu probleme
Intel a anunţat că a descoperit o problemă electrică la procesoarele sale Itanium 2 care are ca efect o comportare defectuoasă sau blocarea sistemului. Pot fi afectate de această eroare procesoarele Itanium 2 la 900MHz şi 1GHz. Procesoarele defecte pot fi înlocuite gratis de Intel, însă pentru o soluţie temporară se recomandă scăderea frecvenţei de operare.
www.intel.com

Procesoare AMD falsificate
Apariţia de procesoare AthlonXP falsificate, bazate pe nucleul Thoroughbred B0, a îndemnat producătorul AMD la luarea de măsuri. Acestea s-au concretizat prin schimbarea modului de împachetare a procesoarelor. Astfel, este îngreunată încercarea de deblocare a multiplicatorului şi mărirea tensiunii de alimentare a nucleului.
www.amd.com

Specificaţiile RLDRAM II anunţate de Micron şi Infineon
Infineon Technologies şi Micron Technology au anunţat specificaţiile complete pentru arhitectura de memorii cu latenţă redusă RLDRAM II. Arhitectura este optimizată pentru atingerea unei lăţimi de bandă maximă de 28.8Gb/s folosind o interfaţă pe 36 biţi. Frecvenţa de funcţionare este de 400MHz. Tensiunea de alimentare este de 1.8V. Modulele de memorie vor fi disponibile în format 144-ball BGA şi vor avea dimensiunile de 11mmx18.5mm.
www.micron.com
www.infineon.com

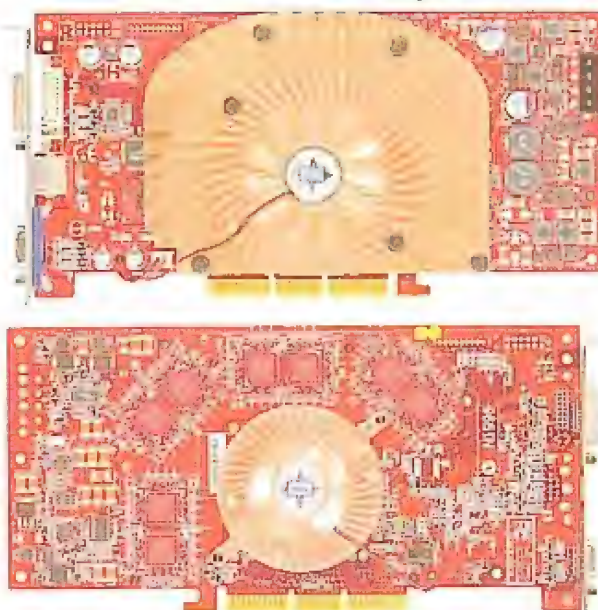
Harddisk-uri de 7200rpm pentru notebook-uri
Noua tehnologie dezvoltată de Hitachi, care permite construirea de harddisk-uri cu viteză de rotaţie de 7200rpm, cu profil îngust pentru instalarea în notebook-uri, se numeşte Femto. Primul harddisk din serie de numeşte Hitachi Travelstar 7K60 şi are o capacitate de stocare de 60GB. Înălţimea acestuia este de 9.5mm iar timpul de acces este de 10ms.
www.hitachi.com

ATI renunţă la comercializarea plăcilor video în Europa şi Asia
ATI a declarat că va renunţa la comercializare plăcilor "Built by ATI" în Europa şi Asia, concentrându-se pe piaţa americană.
www.ati.com

MSI GEFORCE FX 5900 ULTRA

FX5900 cu două ventilatoare

MSI a lansat linia sa de plăci video bazate pe chipset-ul NV35. Varianta 5900 Ultra se distinge de celelalte modele de la alţi producători prin forma şi dimensiunea cooler-ului. Acesta ocupă o mare parte din PCB-ul plăcii, protejând deopotrivă chipul grafic şi memoria DDRAM. De asemenea, culoarea PCB-ului este roşie, culoare adoptată de MSI şi pentru plăcile sale de bază. Inedită este şi plasarea unui al doilea ventilator pe partea din spate a plăcii pentru a îmbunătăţi răcirea componentelor. Acest sistem de răcire a fost denumit de MSI Twin Flow Cooling. Din imaginile furnizate de MSI se observă că placa va ocupa doar un slot în spatele carcasei, o altă diferenţă faţă de modelul de referinţă NVIDIA. www.msi.com



SHUTTLE SN45G



nForce2 Ultra în barebone-urile XPC

Seria de XPC-uri de la Shuttle s-a mărit prin venirea modelului SB45G, care aduce suport pentru procesoarele AMD cu FSB-ul la 400MHz. Acest lucru este posibil datorită integrării unei plăci de bază cu chipset-ul NVIDIA nForce2 Ultra. Celelalte caracteristici sunt AGP 8X, 1 slot PCI, dual-channel DDR400, lan 10/100Mb/s, Firewire, USB 2.0, S/PDIF. Greutatea carcasei cu placa de bază montată este de 2.85Kg. La alegerea utilizatorului, Shuttle oferă mai multe accesorii precum memory-card reader, feţe detaşabile sau plăci de extensie PCI.
www.shuttle.com
www.fit.com.ro / www.proca.ro / www.eta2u.ro

WESTERN DIGITAL RAPTOR

Dinozaurul în cutie



Western Digital a anunţat disponibilitatea harddisk-ului său Raptor în pachet retail care conţine un adaptor Serial ATA produs de SIIG, cablurile necesare conectării precum şi un scurt manual de instalare. Garanţia oferită de producător este de cinci ani. Printre caracteristicile lui Raptor amintim viteza de rotaţie de 10.000 rpm, buffer de 8MB şi timp de acces de 5.2ms. www.westerndigital.com

PLEXTOR PX-504UF

DVD-Writer extern

Plextor a lansat drive-ul extern PX-504UF care este compatibil cu standardul de inscripţionare al DVD-urilor DVD+R/RW. Această unitate este versiunea externă a lui PX-504A. Unitatea se poate conecta la PC atât prin portul USB cât şi prin cel FireWire încorporat. Memoria buffer este de 2MB. CD-urile pot fi inscripţionate la 16X, rescrise la 10X şi citite la 40X. Vitezele pentru DVD sunt: 4X, 2.4X respectiv 12X. Preţul recomandat de producător pentru varianta retail este de 315€.
www.plextor.com / www.romsoft.ro



Pe scurt

Viitorul chipset ATI va fi adoptat de marii producători
Viitorul chipset ATI pentru plăcile de bază Pentium 4 se numeşte RS300 şi va avea nucleu grafic Radeon 9200. El va suporta procesoarele Pentium 4 actuale inclusiv cele cu FSB la 800MHz precum şi viitoarele procesoare Prescott. Arhitectura memoriei va fi dual-channel. Deja producătorii ASUS, MSI şi Gigabyte au anunţat că vor produce plăci de bază cu chipset-ul ATI RS300.

www.ati.com

Intel investeşte în DDR II
Pentru a-şi sprijini chipset-urile cu suport pentru memoria DDR II care vor fi lansate anul viitor, Intel a decis cumpărarea companiei Elpida. Investiţia iniţială se cifrează la valoarea de 100 milioane de dolari, folosiţi pentru modernizarea liniilor actuale de fabricaţie. Primele module validate de Intel sunt cele de 512Mb care funcţionează la 533MHz.

www.intel.com

Memorie pentru Bluetooth cu consum redus
AMD a anuţat realizarea unei memorii flash cu consum redus de energie, ideală pentru folosirea în dispozitive Bluetooth şi module GPS. Memoria are un timp de citire de 90ns care permite atingerea unei rate de transfer de 22MB/s. În standby memoria consumă 2mA, iar în timpul funcţionării curentul de alimentare are intensitatea de 5mA.

www.amd.com

Plăci video ATI Radeon 9600 Pro cu frecvenţe ridicate
Pentru a contracara mărirea frecvenţelor de funcţionare a plăcilor Nvidia GeForce FX5600 Pro, au apărut pe piaţă de la producători precum Sapphire şi Sumo, plăci video cu chipset-ul ATI Radeon 9600 Pro cu frecvenţe mărite pentru procesorul grafic şi pentru memorie.

www.ati.com

Springdale single-channel
Pentru a acoperi segmentul plăcilor de bază cu preţ redus, Intel va introduce o variantă a chipset-ului Springdale care va îngloba un controller de memorie single-channel, în locul celui dual-channel şi va suporta frecvenţa de bus de 800MHz a noilor procesoare Pentium 4 "C". Noul chipset va concura la nivelul performanţei VIA PT800 şi SiS648FX.

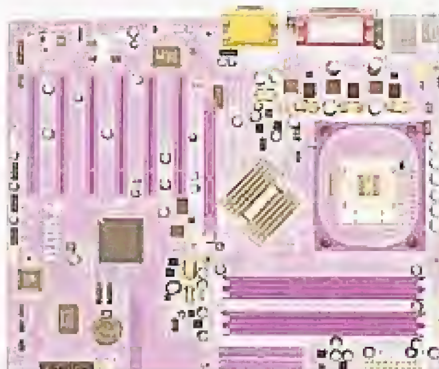
www.intel.com

SOLTEK VIOLET EYES

PCB violet

Un fenomen care ia amploare în prezent este modding-ul. Astfel, din ce în ce mai mulţi utilizatori îşi înfrumuseţează calculatorul prin adăugarea de geamuri laterale sau coolere colorate. Acest fenomen este sprijinit şi de producătorii de componente de bază care folosesc PCB-uri colorate. Astfel Soltek a lansat linia sa de plăci de bază Violet Eyes care au culoarea violetă. Chipset-urile folosite în prezent sunt Intel Canterwood şi Springdale. Preţul acestor plăci este în prezent necunoscut.

www.soltek.com





WAITEC DVD-X4

DVD-Player compatibil MPEG4



În dorinţa de a oferi un DVD-Player compatibil cu generaţia actuală de filme în format DivX, Waitec a lansat DVD-X4. Acest player este compatibil cu standardele DVD-RW, CD/MP3, CD-RW, VCD şi SVCD. De asemenea, DVD-X4 poate decoda filme în formatul DivX şi xVid. Pentru îmbunătăţirea experienţei vizuale DVD-X4 este dotat cu funcţia Progressive Scan Technology. Waitec DVD-X4 poate, de asemenea, să vizualizeze Kodac CD-uri şi JPEG CD-uri. Odată cu apariţia de noi versiuni de firmware, acestea pot fi scrise foarte uşor în memoria player-ului. Preţul recomandat este de 288€. Primele unităţi vor fi disponibile la începutul lunii iulie.

www.waitec.com

ADAPTEC PCMCIA DUOCONNECT

Mobilitate sporită

Adaptec a lansat de curând adaptorul PCMCIA DuoConnect pentru laptop-uri. Acesta oferă pentru preţul de 180€ doi conectori USB 2.0 şi unul Firewire. WindowsXP este suportat nativ, iar pentru Windows 98SE, Me şi 2000 sunt livraţi driveri.

www.adaptec.com

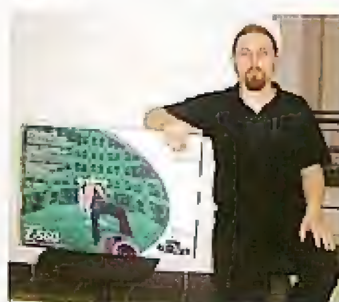


Rezultatele concursului Umflă Potul - 42

"Potul" 42 - Diverta - a fost umflat!





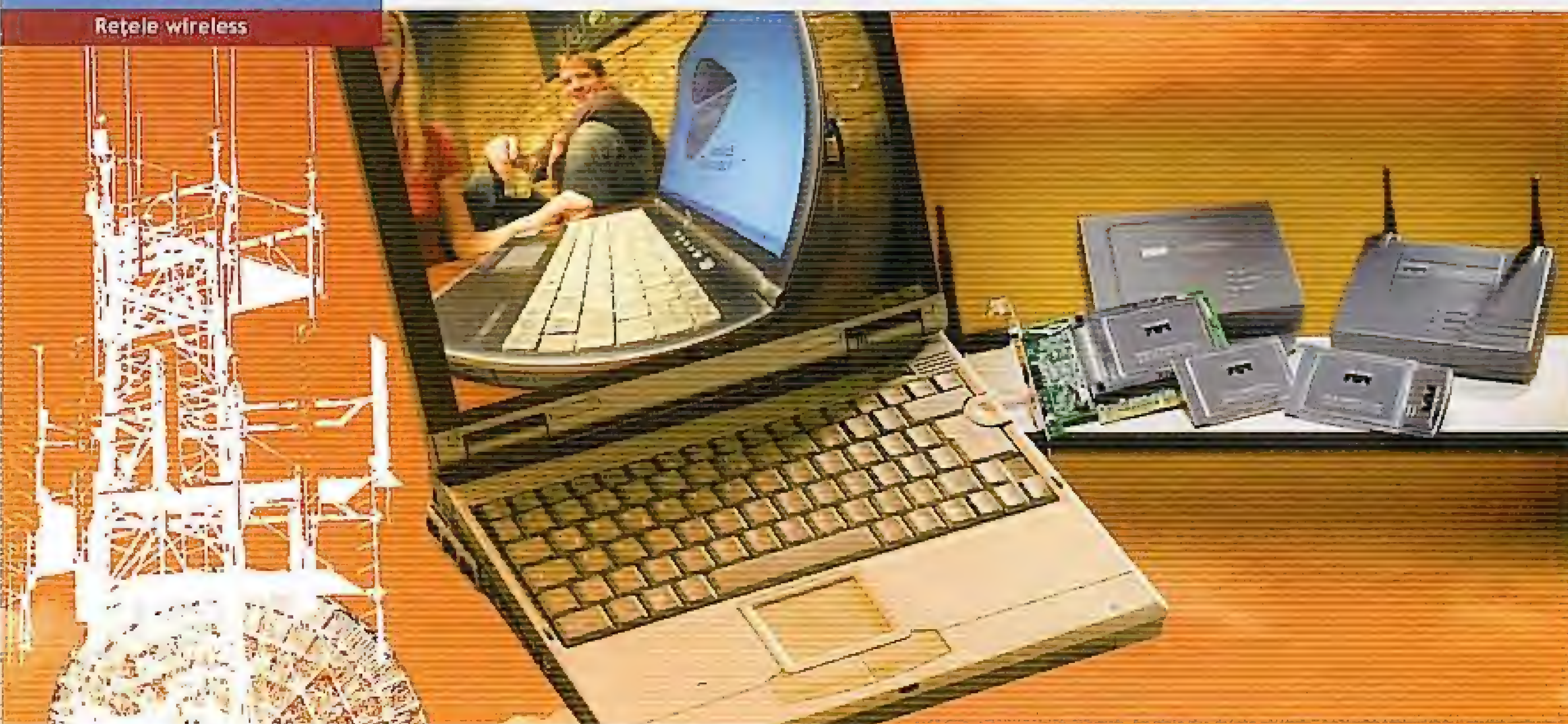




Premiile concursului "Umflă Potul!" din XtremPC 42 au fost oferite de Diverta: o cameră foto digitală HP Photosmart 720, un sistem de boxe Logitech Z560 şi un PDA Palm Zire. Cei care au răspuns corect la întrebări şi au trimis taloanele de concurs până pe data de 18 mai (data poştei) au participat la tragerea la sorţi efectuată la magazinul Diverta din Complexul Mall.

Câştigători sunt:
Bedo Levente - Cameră foto digitală HP Photosmart 720;
Frăţilă Emanuel Ioan - Palm Zire PDA;
Negura Ştefan Horia - Sistem de boxe Logitech Z560.

Filmul tragerii la sorţi se poate viziona pe CD-ul revistei. Vă urăm mult succes la următoarele concursuri "Umflă potul!".



REȚELE WIRELESS
O LUME FARA CABLURI

În domeniul calculatoarelor, comunicațiile "fără fir" au pătruns mai greu. Care este cauza? Prețul mare al echipamentelor sau securitatea scăzută?

CU GREU NE PUTEM IMAGINA ÎN prezent o lume fără rețele de calculatoare. Procesul de ieftinire al plăcilor de rețea (care la început costau în jurul a 200USD) și în general a echipamentelor din acest domeniu, a facilitat accesul utilizatorilor la o intercomunicare rapidă prin intermediul calculatoarelor. Această tendință ne dă speranțe într-un viitor cu o uriașă rețea wireless la care să avem acces oriunde ne-am afla. Telefonia mobilă a demonstrat că se poate iar dacă există cerere atunci și prețurile vor fi accesibile tuturor.

ÎN LINIE DREAPTĂ

Una din primele soluții destinate comunicării wireless între calculatoare a fost tehnologia IrDA (prin infraroșu, asemănător principiului pe care funcționează o telecomandă). Standardele acestei tehnologii sunt gestionate de Infrared Data Association, organizație fondată în 1993. Avantajul unei implementări ieftine și ușoare este umbrit însă de dificultățile tehnice de comunicare (deoarece necesită o linie dreaptă între senzori, fără obstacole) și ratei mici de transfer (115.2 Kbps). Din aceste motive tehnologia IrDA nu poate fi luată în considerare decât în comunicația calculatorului cu perifericele (imprimantă, telecomandă, tastatură) și în nici un caz pentru realizarea unei rețele.

DINTELE ALBASTRU

În 1998 Ericsson, IBM, Nokia, Intel și Toshiba au format Bluetooth Special Interest Group ce a dezvoltat și susținut tehnologia bluetooth. Bluetooth are specificațiile accesibile tuturor (open standard) și este destinat transmisiunilor de date și voce între dispozitive mobile (notebook, PDA, telefoane mobile) pe distanță mică (până în 10 metri). Suportă aplicații ce comunică cu două sau mai multe dispozitive și oferă o rată de transfer de până la 720Kbps. Interferențele cu alte dipozitive cauzează o scădere a vitezei de transfer, dar comunicarea nu este întreruptă. Nu necesită o linie dreaptă și fără obstacole între senzori iar cu ajutorul unor amplificatoare speciale distanța de comunicare poate fi ridicată la 100

STANDARDE IEEE

IEEE 802.11a
Specificații pentru rețele wireless locale la 5Ghz cu viteze de până la 54 Mbps. Echipamentele care respectă acest standard nu sunt compatibile nici cu IEEE 802.11b nici cu IEEE 802.11g din cauză că lucrează în benzi diferite. Avantajul acestui standard este rata de transfer mai mare decât în cazul IEEE 802.11b dar acoperirea nu este mare (până la 20m) iar transmisia prin pereți este dificilă.

IEEE 802.11b
Specificații pentru rețele wireless locale la 2.4Ghz (bandă partajată cu alte produse wireless cum ar fi telefoanele mobile) cu viteze de până la 11 Mbps. Cele mai multe dipozitive wireless existente la această oră pe piață respectă acest standard. Deoarece lucrează în banda de 2.4Ghz, aria de acoperire este mai mare decât în cazul IEEE 802.11a iar pereții nu constituie o barieră în calea comunicației.

IEEE 802.11g
Specificații pentru rețele wireless locale la 2.4Ghz cu viteze de până la 54 Mbps. Echipamentele ce vor respecta acest standard ar trebui să aibă o acoperire asemănătoare cu IEEE 802.11b și un transfer la nivelul produselor IEEE 802.11a. Tehnologia Centrino va folosi acest standard iar în viitor se așteaptă o înlocuire totală a echipamentelor cu IEEE 802.11b cu dispozitive compatibile IEEE 802.11g.

de metri. Bluetooth folosește unde radio omnidirecționale în banda de 2.4Ghz ce pot transmite prin pereți sau alte obstacole ce nu sunt din metal. Inițial, aproape nimeni nu a pus la îndoială succesul acestei tehnologii datorită marilor nume implicate în acest proiect. Din tendința mondială (demonstrată și prin cele mai recente expoziții) se poate anticipa o reușită cu mult sub așteptările inițiale a tehnologiei bluetooth.

DIFICILUL VIITOR

Majoritatea producătorilor de echipamente wireless și-au îndreptat atenția către standardele IEEE 802.11. Din păcate, graba de care au dat dovadă unii din producători, de a fi primii care lansează un echipament cu un standard IEE 802.11 cât mai recent (chiar dacă acele specificații nu au fost încă certificatate), a condus în mod inevitabil la apariția unor dispozitive ce au probleme mari de interoperabilitate. Aceste probleme au fost depistate mai întâi în cazul standardului IEEE 802.11b, iar de curând s-au semnalat și în unele echipamente lansate cu mult înainte de certificarea standardului IEEE 802.11g. Atenția acordată de firmele importante standardului IEEE 802.11g (ce oferă o rată de transfer de 5 ori mai mare decât IEEE 802.11b) ne arată clar direcția care va fi urmată (cel puțin în viitorul apropiat).

WIRELESS PENTRU ACASĂ

O rețea locală wireless lucrează într-o bandă radio cu o frecvență nelicențiată (cum ar fi 2.4GHz) și nu necesită o linie dreaptă pentru comunicarea între dispozitive. Punctele de acces sunt conectate la un switch, hub sau server și emit pe frecvențe radio ce pot acoperi distanțe de sute de metri. Prin crearea unor astfel de puncte de acces se poate asigura accesul utilizatorilor la o anumită rețea (de obicei chiar la Internet) pe întinderi foarte mari, asemănător principiului folosit în telefonia mobilă. Comunicarea dispozitivelor cu aceste puncte de acces se realizează prin modem-uri radio sau plăci de rețea dotate cu antene.

PROBLEME DE SECURITATE

Dacă realizăm o rețea wireless pentru acasă, securitatea datelor nu este așa de importantă. Dacă rețeaua wireless este destinată unei companii atunci situația se schimbă foarte mult. Până în acest moment orice metode de securitate am aplica, rețelele wireless nu sunt sigure și sunt mult mai ușor de atacat decât în cazul unor rețele cablate. Aceasta este una din principalele cauze care fac ca soluțiile wireless să fie privite cu neîncredere de administratorii de rețele. Totuși nu vrem să fim pesimiști, deoarece credem într-un viitor fără cabluri.

Liviu Marica

DICȚIONAR

ACCESS POINT
Dispozitiv ce se conectează la un hub sau server și asigură accesul wireless al utilizatorilor la rețea. Este un concept similar cu celulele utilizate în telefonia mobilă.

BACKBONE
O porțiune a rețelei care suportă traficul cel mai intens. Este sistemul principal de cabluri care asigură comunicația între punctele de distribuție.

BLUETOOTH
Standard pentru PAN (personal area network). Este folosit pentru comunicare wireless casnică sau la birou și folosește banda de 2.4GHz la 720Kbps. Raza de acțiune este de aproximativ 9.144 metri.

BROADBAND WIRELESS
Deoarece viteza comunicațiilor wireless este mult mai mică decât în cazul folosirii cablurilor, vitezele de peste 1Mbps se pot considera broadband.

GSM
Încă din anii '80 sistemul de telefonie mobilă a cunoscut o dezvoltare rapidă în Europa (în special în Scandinavia și Marea Britanie dar și în Germania și Franța). În 1982 Conference of European Posts and Telegraphs (CEPT) a format un grup de studiu în acest domeniu ce s-a numit Groupe Spécial Mobile (GSM). Astăzi standardele GSM au fost adoptate pe toate continentele și acronimele au o nouă semnificație: Global System for Mobile Communications.

I-MODE
Serviciu ce oferă acces la Internet (web browsing și e-mail) pentru telefoanele mobile. Taxarea se realizează pentru traficul de date și nu în funcție de timpul conectării.

IEEE
Este o asociație tehnică non-profit. Are 377.000 membri în 150 de țări. Numele întreg este Institute of Electrical and Electronics Engineers, Inc. Este un lider în domeniu tehnic începând cu computere, biomedicină și telecomunicații până la energie electrică și aeronautică. Produce 30% din publicațiile tehnice din domeniul ingineriei electronice, calculatoarelor și controlul tehnologiei. Deține 900 de standarde active și încă 700 în dezvoltare.

IEEE 802.16A
Specificații pentru rețele wireless metropolitane în domeniul 2-11GHz.

MBPS
Mbps (Megabits Per Second) indică numărul de grupuri de 1000 biți de date care se transmit prin rețea. Cu ajutorul acestor valori se aproximează „viteza" rețelei.

WPAN
WPAN (Wireless Personal Area Network) reprezintă conceptul de interconectare wireless a unor dispozitive ce află la o distanță de maxim 10 metri unele de celelalte.

WAP
WAP (Wireless Access Protocol) este un protocol de comunicare prin intermediul căruia se oferă date din Internet dispozitivelor mobile cu ecran de dimensiuni reduse.

WI-FI
Wi-Fi (Wireless Fidelity) este un alt nume pentru standardul wireless 802.11b. Wi-Fi Alliance este o asociație non-profit formată în 1999 cu scopul de a certifica interoperabilitatea echipamentelor wireless LAN bazate pe specificațiile IEEE 802.11. Wi-Fi Alliance are în prezent 183 companii afiliate și, din martie 2000, 698 de produse au primit certificarea Wi-Fi®.

WIN
WIN (Wireless Intelligent Network) reprezintă informația și sistemul de control pentru rețeaua de telefonie mobilă. Cuprinde infrastructura de procesare a tranzacțiilor pentru sistemele wireless. Este cunoscut și sub denumirea de IS-41 și ANSI-41.

WIRELESS BRIDGE
Echipament utilizat pentru a primi și transmite date pe frecvențe radio între două rețele locale.

WIRELESS NETWORKING
Transmisiuni de date între calculatoare personale, servere, stații grafice sau alte dispozitive de rețea fără a utiliza cabluri de date.

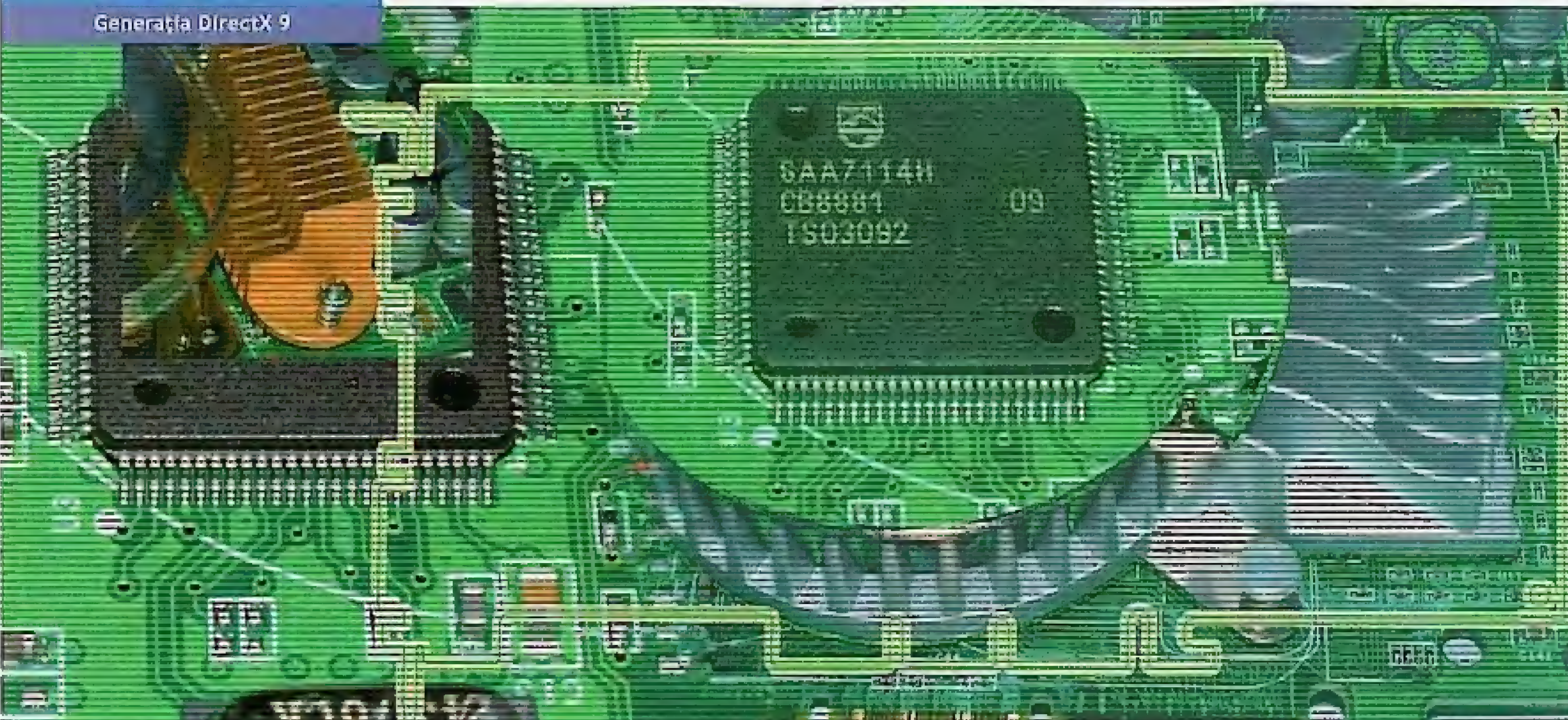
WIRELESS GATEWAY
Dispozitiv utilizat pentru a oferi acces mai multor dispozitive wireless la o singură conexiune Internet.

WIRELESS PORTAL
Un site web compatibil cu aparatele telefonice mobile inteligente (smart phones).

WIRELESS MODEM
Dispozitiv format dintr-un modem și o antenă ce transmite și recepționează date. În general acest tip de echipament suportă o serie de tehnologii cum ar fi: CDPD, ARDIS, Mobitex, Ricochet, IEEE 802.11 și OpenAir și sunt destinate utilizării împreună cu notebook-uri sau PDA.

WISPR
Tehnologie destinată realizării de funcții pentru wireless LAN asemănătoare celor folosite în celulele pentru telefonia mobilă.

WLIF
WLIF (Wireless LAN Interoperability Forum) este o asociație formată cu scopul de a certifica interoperabilitatea echipamentelor wireless cu cele mai importante standarde (printre care și OpenAir, IEEE 802.11).



Generatia DirectX 9
Performante fara perdea

Aşa cum ne-am obişnuit, lumea plăcilor video se schimbă la cel mult 12 luni. XtremPC a testat pentru dumneavostră chipset-urile grafice ale anului 2003.

PÂNĂ LA JUMĂTATEA ANULUI CURENT AU apărut nu mai puţin de 7 chipseturi grafice noi: din partea NVIDIA seria GeForce FX (cu variantele FX5200, FX5600/Ultra, FX5800/Ultra şi mult mai recentul FX5900/Ultra), ATI lansând noile modele Radeon (Radeon 9200, Radeon 9600/Pro şi Radeon 9800/Pro). Având în vedere caracteristica generală a acestora de a oferi suport pentru Microsoft DirectX 9.0, putem considera plăcile ce au la bază aceste chipseturi ca făcând parte dintr-o nouă generaţie: generaţia DirectX 9.0.

EFECTELE DIRECTX 9

Apariţia în ianuarie a versiunii 9.0 a cunoscutului API pentru multimedia şi jocuri, DirectX, de la Microsoft a impus lansarea unor componente hardware (în speţă plăci video) care să utilizeze noile facilităţi oferite. Astfel la începutul lunii mai ATI anunţa o nouă serie de procesoare grafice compatibile DirectX 9.0: Radeon 9200, Radeon 9600 şi Radeon 9800 (fiecare cu varianta Pro). La numai o zi distanţă rivala NVIDIA dezvăluie presei detalii despre noile sale acceleratoare pentru sectoarele entry şi medium-level: FX 5200 şi FX 5600 (şi în variantă Ultra), pentru high-end existând deja controversatul FX 5800/Ultra. S-au definitivat competitorii pe categorii de preţ/performanţă: Radeon 9200 şi FX5200 pentru clasa value (100USD), Radeon 9600 şi FX5600 pentru clasa performance (în jur de 200USD) şi Radeon 9800 şi FX5800 pentru clasa high-end (peste 300-400USD).

CARACTERISTICI GRAFICE

Familia GeForce FX se bazează pe o serie de tehnologii NVIDIA precum CineFX (permite realizarea unor efecte vizuale deosebite prin implementarea unor funcţii suplimentare Pixel Shader), High Precision Graphics (claritate şi precizie a imaginii cu 128 biţi de culoare), nView MultiDisplay (este responsabil de efectele de transparenţă şi zoom şi permite definirea de ecrane virtuale şi profile de culoare), are suport AGP 8X, DirectX 9 şi OpenGL 1.4.

De partea cealaltă ATI utilizează tehnologii precum SMOOTHVISION (setări pentru calitatea imaginii şi peformanţă legate de antialiasing: 2X, 3X, 4X, 5X, 6X), FULLSTREAM (tehnologie ce îmbunătăţeşte calitatea imaginii prin analiza acesteia şi utilizarea unor algoritmi specifici de optimizare) şi SMARTSHADER (aduce o serie de avantaje programatorilor de aplicaţii grafice pe partea de efecte speciale: ceaţă, umbră, bump mapping, etc.).

SISTEMUL DE TEST

Începând cu acest număr am decis modificarea sistemului de testare şi punctare pentru plăci grafice, considerând că precedenta modalitate de test nu mai reflecta în totalitate performanţele chipseturilor actuale. Astfel am decis ca punctajul să se acorde pentru un număr de 3 categorii de bază: performanţe jocuri, performanţe sintetice şi dotări. Pentru test vor fi utilizate un număr de 6 aplicaţii specializate, se vor efectua teste cu şi fără Anti Aliasing şi Anisotropic Filtering. Driverii utilizaţi au fost Detonator FX (cunoscut şi ca 44.03) pentru plăcile cu chipset NVIDIA şi Catalyst 3.4 pentru cele cu chipset ATI.

CONCLUZIE

Singurele motive care justifică achiziţia plăcilor FX5200 şi Radeon 9200 sunt conectorul TV Out inclus, zgomotul redus (răcire cu radiator) şi suportul DirectX 9.0. De cele mai multe ori nu sunt dotate cu coolere, ci doar cu radiatoare, ceea ce ar trebuie să fie un indiciu relativ la performanţa acestora. Generaţia DirectX 9, obiectul acestui test, nu prezintă performanţe îmbunătăţite faţă de generaţia anterioare în sectorul entry-level, ci doar pentru sectorul de gaming (mainstream şi high-end).

Gabriel Boacă

DICȚIONAR

VIDEO IN: conector ce permite realizarea de captură de la surse video externe (video player, cameră video, DVD player, etc.).

TV OUT: conector utilizat la afișarea imaginilor de pe computer pe un televizor (ceea ce apare pe ecranul computerului va apărea și pe TV); există două variante: cu 4 sau 7 pini.

VIVO (VIDEO IN VIDEO OUT): conector ce permite realizarea de captură și editare video.

COMPOSITE VIDEO: tip de semnal video în care întreaga informație este compactată (semnalele de roșu, verde și albastru și uneori chiar și sunetul).

S-VIDEO (SUPER VIDEO): tehnologie de transmitere a semnalului video prin împărțirea în două semnale separate, unul pentru culoare (crominanță) și unul pentru luminozitate (luminanță).

GPU (GRAPHICS PROCESSING UNIT): procesor single-chip utilizat pentru calculul luminii și al transformărilor geometrice din scenele 3D; primul GPU a fost realizat de NVIDIA (GeForce 256).

AGP (ACCELERATED GRAPHICS PORT): interfață bazată pe PCI dezvoltată de Intel pentru conectarea plăcilor video; permite controllerului grafic acces direct la memoria sistemului.

RAMDAC (RANDOM ACCESS MEMORY DIGITAL-TO-ANALOG CONVERTER): un cip de pe placa video care transformă informația digitală în format analogic, pentru a putea fi afișată pe monitoarele CRT; cu cât este mai rapid RAMDAC-ul cu atât ratele de reîmprospătare (refresh) sunt mai mari.

PIXEL SHADER: program scris în Cg (C for Graphics, limbaj asemănător C-ului) care este executat de către procesorul grafic (GPU) și care procesează pixeli, oferind o libertate mare de creație pentru dezvoltatorii de jocuri.

VERTEX SHADER: funcție de procesare grafică al cărei rol este de a manipula date legate de vertex-uri într-un plan XYZ prin calcule matematice asupra unui obiect; datele oferite de către Vertex Shader sunt utilizate cu precădere de către Pixel Shader.

DVI (DIGITAL VISUAL INTERFACE): tip de interfață utilizată pentru conectarea la monitoare LCD (transferul datelor se face în format digital).

DUALHEAD: capacitate a plăcilor video de a afișa imagini pe două monitoare (doi conectori VGA).

UDA (UNIFIED DRIVER ARCHITECTURE): tehnologia NVIDIA prin care se compactează driverii pentru o întreaga familie sau categorie de produse într-o singură componentă (de exemplu driverii Detonator se utilizează pentru toate chipseturile grafice NVIDIA, de la TNT2 până la GeForce FX).

DIRECTX: este un API (Application Programming Interface), un intermediar între software (aplicațiile grafice) și componentele hardware (placa video, de sunet, de rețea, periferice); este format din mai multe componente (Direct3D, DirectDraw, DirectSound, DirectPlay, DirectInput, DirectMusic).

OPENGL: un API pentru aplicațiile grafice 3D, ce se ocupă doar de partea 3D (asemenea Direct3D).

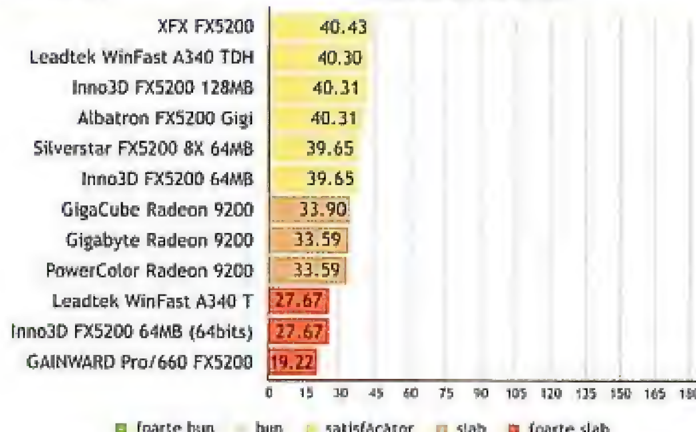
FSAA (FULL SCREEN ANTIALIASING): tehnologie de corecție a marginilor nefinisate ("pătrățoase") în aplicații 3D pentru creșterea calității imaginii afișate; se poate seta din driver nivelul de corecție (2X, 3X, 4X, 5X, 6X).

AF (ANISOTROPIC FILTERING): procedeu de înlăturare a efectului de ceață ce apare la aplicarea texturilor pe obiecte (în funcție de dimensiunile obiectului, texturile pot fi mărite sau micșorate pentru a putea fi aplicate, procedeu ce scade claritatea).

OVERCLOCKING: creșterea frecvențelor de funcționare ale procesorului grafic și/sau memoriei în scopul obținerii de performanțe superioare.

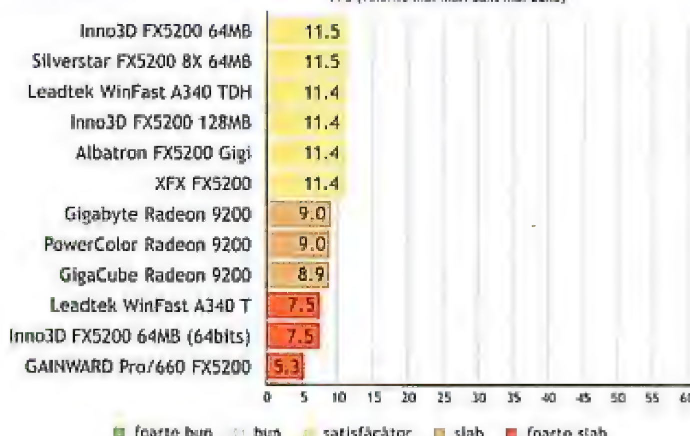
Plăci video - Unreal Tournament 2003





Plăci video - Aquamark Antialiasing/Anisotropic Filtering





Abit
Siluro FX5800



404$
Tape Computer / UltraPRO Computers
021-330.57.83 / 021-211.70.90
www.tape.ro / www.ultrapro.ro

Varianta FX5800 de la Abit este dotată cu un sistemul de răcire OTES III, pe cât de eficient pe atât de silenţios. Este un accelerator extrem de performant care nu îşi face simţită prezenţa în timpul funcţionării. Având la bază chipsetul GeForce FX5800 de la NVIDIA cu frecvenţa de funcţionare de 400MHz în combinaţie cu memoria DDR2 la 400MHz (800MHz DDR2) Siluro FX5800 reuşeşte să se plaseze pe poziţia a treia în test, după placile cu Radeon 9800 Pro.

PERFORMANŢE

S-a dovedit mai lentă în majoritatea aplicaţiilor, dar placa Abit se află la o distanţă mică de ocupanţii primelor două locuri. La capitolul jocuri a obţinut o notă mai mare decât Gigabyte Radeon 9800 Pro. În Serious Sam II reuşeşte să se descurce mai bine decât ambele plăci ATI, cu excepţia testului 1600x1200.

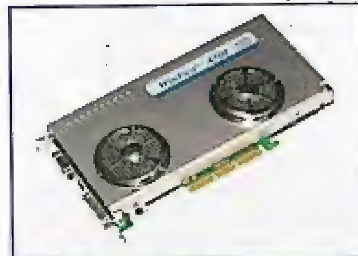
CONCLUZIE

În ciuda controverselor numeroase pe tema funcţionării cu probleme a placilor cu FX5800, Abit demonstrează că totuşi acestea pot fi utilizate în condiţii optime (nivel redus de zgomot, încălzire moderată a plăcii) pentru obţinerea de performanţe de top. Deşi pentru gamerul de rând preţul este exorbitant, placa îşi merită cu prisosinţă banii.

- Chipset: FX5800
- Memorie: 128MB DDR2
- Frecvenţă chipset: 300/400MHz
- Frecvenţă memorie: 600/800MHz
- AGP: 8X
- Bus memorie: 128 biţi
- Conectori: VGA, DVI, TV Out

Verdict 5.20

Leadtek WinFast
A300 TD MyVIVO



391€
Skin Media
021-231.50.97
www.skin.ro

Este una dintre cele mai deosebite plăci video realizate din punct de vedere al designului. WinFast A300 utilizează un chipset GeForce FX5800 cu frecvenţa de funcţionare de 400MHz în timp ce memoria funcţionează la 800MHz (deci nu este versiunea Ultra). Sistemul de răcire Twin-Turbo II îi conferă plăcii un aspect de cutie, atât faţa cât şi verso-ul fiind acoperite. Utilizarea conectorului VIVO inclus este completată de adăugarea în pachet a unor cabluri VIVO şi S-Video.

PERFORMANŢE

În 3DMark2001 SE reuşeşte să treacă peste 10000 de puncte (10771 mai precis), iar în Quake3 atinge 241.8fps la 1024x768. Chiar şi în pretenţiosul UT2003 framerate-ul se menţine peste 100fps la 1280x1024 şi la 1024x768 cu AA/AF. Eficienţa sistemului de răcire este demonstrată prin temperaturile de funcţionare a GPU-ului: 55 de grade în idle şi 68 de grade după rularea testelor.

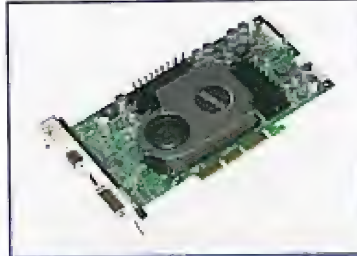
CONCLUZIE

Deşi la jocuri stă ceva mai bine decât celelalte plăci cu FX5800 din test, rezultatele slabe de la capitolul performanţe sintetice sunt cele care influenţează în mare măsură clasarea numai pe locul 5 a plăcii Leadtek. Raportul performanţe/preţ este ceva mai slab decât în cazul acceleratoarelor Radeon 9800 Pro.

- Chipset: GeForce FX5800
- Memorie: 128MB DDR
- Frecvenţă chipset: 400MHz
- Frecvenţă memorie: 800MHz
- AGP: 8X
- Bus memorie: 128 biţi
- Conectori: VGA, DVI, VIVO

Verdict 4.82

Terratec
Mystify 5800



491.4$
UltraPRO Computers
021-211.70.90
www.ultrapro.ro

Problema încălzirii excesive a chipsetului FX5800 a fost rezolvată de Terratec prin introducerea unui cooler puternic, de dimensiuni mari şi a radiatoarelor pentru memorie. Nu lipseşte conectorul MOLEX pentru alimentare, caracteristic seriei FX5800. Numărul mare de condensatori şi coolerul creează un aspect de înghesuială pe placă. Preţul ridicat se justifică prin introducerea ca bundle a unor jocuri de succes precum Warcraft III sau Splinter Cell. Atenţie, nu este o placă FX5800 Ultra.

PERFORMANŢE

Rezultatele au fost aproape identice cu ale lui Abit Siluro FX5800, pe care l-a depăşit numai în 3DMark2001 SE 1280, Serious Sam 1280 şi la nota pentru dotări. Rularea în 1600x1200 a jocurilor este echivalentă din punct de vedere al framerate-ului cu rezoluţia de 1024x768 cu AA 4X şi AF 8X. În Windows XP temperatura chipsetului s-a menţinut la 42 de grade, iar în teste nu a trecut de 68 de grade; radiatoarele memoriilor s-au încins puternic însă au făcut faţă cu brio cerinţelor la care au fost supuse.

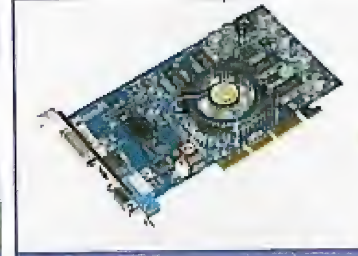
CONCLUZIE

O soluţie completă pentru sectorul de gaming high-end atât din punct de vedere al performanţelor cât şi al bundle-ului oferit. Locul 4 în test.

- Chipset: GeForce FX5800
- Memorie: 128MB DDR
- Frecvenţă chipset: 300/400MHz
- Frecvenţă memorie: 600/800MHz
- AGP: 8X
- Bus memorie: 128 biţi
- Conectori: VGA, DVI, TV Out

Verdict 5.18

Chaintech
FX5600 128MB



241$
ASBIS România
021-233.38.41
www.asbis.ro

Accelerator grafic bazat pe chipsetul NVIDIA GeForce FX5600 dedicat sectorului de gaming. Pentru a evita supra-încălzirea, procesorul grafic funcţionează la două frecvenţe diferite: una pentru medii 2D (275MHz), unde nu este nevoie de putere de procesare şi alta pentru aplicaţii 3D (325MHz). Sistemul de răcire se rezumă la cooler-ul pentru chipset, memoria Samsung de 4ns neavând răcire.

PERFORMANŢE

Demonstrează din plin că este o placă dedicată gamerilor prin framerate-urile ridicate obţinute în test: 68.06fps în UT2003 1280, 59.4fps în Serious Sam II 1600 şi 27.5fps în Aquamark 1024 cu AA 4X şi AF 8X. În premieră am avut ocazia de a realiza "overclocking cu risc redus": în driveri există o setare "AUTO" pentru frecvenţe, prin care se stabilesc valorile maxime de funcţionare pentru GPU/memorie (374/641MHz în cazul nostru). Cele 8695 de puncte din 3DMark2001 SE, obţinute în condiţii de stabilitate şi la temperaturi normale, demonstrează o capacitate de overclocking ridicată.

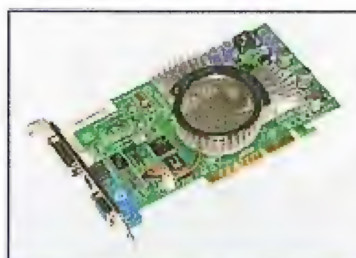
CONCLUZIE

Fiind un gamer dedicat, singurul impediment în achiziţionarea lui Chaintech FX5600 ar fi preţul ridicat.

- Chipset: GeForce FX5600
- Memorie: 128MB DDR
- Frecvenţă chipset: 270/325MHz
- Frecvenţă memorie: 550MHz
- AGP: 8X
- Bus memorie: 128 biţi
- Conectori: VGA, DVI, TV Out

Verdict 3.23

Leadtek WinFast A310 TD MyVIVO 256MB



199€
Skin Media
021-231.50.97
www.skin.ro

Varianta Leadtek de GeForce FX5600 cu 256MB de memorie este tactată la 324MHz pentru chipset și doar 501MHz pentru memoria Hynix de 4ns (în acord cu specificațiile NVIDIA, dar cu 50MHz mai puțin decât varianta cu 128MB). Sistemul de răcire utilizat (include un cooler și radiatoare pentru memorii) nu a deranjat sonor în timpul testelor, fiind destul de discret. Fiind o placă cu posibilități de captură și editare video, producătorul taiwanez nu a omis adăugarea cablurilor și a softului necesare acestor operații (Ulead VideoStudio 6, Ulead Cool3D SE, cabluri VIVO, S-Video, adaptoare).

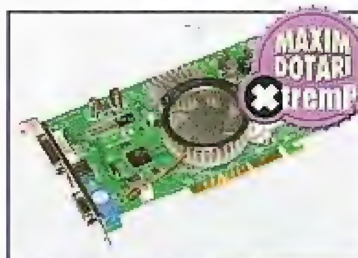
PERFORMANȚE
Frecvența redusă a memoriilor își spune cuvântul, rezultatele obținute fiind mai slabe cu minim 10fps în Quake3 și 500 puncte în 3DMark2001 SE. Aducerea frecvențelor la valorile de 360MHz pentru chipset și 615MHz pentru memorii a avut ca efect o creștere de performanță de 17% în Quake3 1600x1200 și o contra-performanță în CodeCreatures 1280x1024.

CONCLUZIE
Încheie secțiunea plăcilor dedicate sectorului gaming. Este un accelerator complet din punct de vedere al facilităților oferite, alături de alte două plăci Leadtek (A300 și A310 Ultra): TV-Out, DVI, Video In (VIVO), bundle software.

- Chipset: GeForce FX5600
- Memorie: 256MB DDR
- Frecvență chipset: 324MHz
- Frecvență memorie: 501MHz
- AGP: 8X
- Bus memorie: 128 biți
- Conectori: VGA, DVI, TV Out

Verdict 3.01

Leadtek WinFast A310 TD Ultra MyVIVO



222€
Skin Media
021-231.50.97
www.skin.ro

PCB-ul este în mare măsură identic cu celelalte modele cu FX5600, cu excepția conectorului suplimentar pentru alimentare iar pentru răcire sistemul este cel utilizat pentru toată seria A310 de la Leadtek (sistem de răcire compus din ventilator cu grilaj și radiatoare pentru memorii). Chipsetul, FX5600 Ultra (singurul de acest tip din test), funcționează la frecvența de 351MHz, iar cei 128MB DDR cu care placa este dotată la 700MHz.

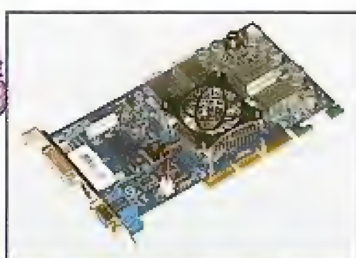
PERFORMANȚE
Reușește să întreacă acceleratoarele bazate pe Radeon 9600 Pro la toate cele trei capitole punctate, dar diferențele sunt mici, insesizabile în jocuri. Temperatura de funcționare a GPU-ului este destul de ridicată, aproape de 70 de grade în idle (fără a rula aplicații 3D) în Windows XP. Se observă echivalența utilizării unei rezoluții de 1600x1200 cu cea de 1024x768 având activat AA/AF, câștigul calității imaginii fiind evident pentru a doua variantă.

CONCLUZIE
Performanțele sunt sub ale unui Radeon 9500 Pro sau GeForce4 Ti4200. Facilitățile de captură video oferite, bundle-ul bogat și performanțele din jocuri recomandă A310 Ultra utilizatorilor din sectorul high-end, nefiind în nici un caz o alternativă pentru cei cu buget limitat.

- Chipset: GeForce FX5600 Ultra
- Memorie: 128MB DDR
- Frecvență chipset: 351MHz
- Frecvență memorie: 702MHz
- AGP: 8X
- Bus memorie: 128 biți
- Conectori: VGA, DVI, TV Out

Verdict 3.74

XFX FX5600



199$
Omnitech Trading
021-326.80.38
www.omnitechgroup.ro

Modelul FX5600 de la XFX atrage atenția înainte de montarea în carcasă prin designul deosebit al cutiei în formă de X. Coolerul utilizat este însă unul de dimensiuni medii, iar memoria este protejată de radiatoare atât pe fața cât și pe spatele plăcii.

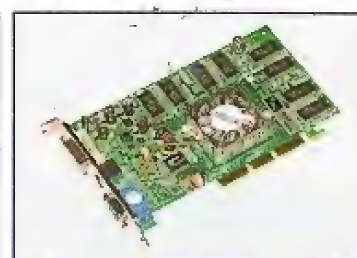
PERFORMANȚE
Comparativ cu ceea ce au oferit alți producători, modelul XFX FX5600 a avut rezultate la înălțime: identice cu cele ale plăcii Chaintech FX5600 (la un preț semnificativ mai mic), ocupând un loc rezonabil în clasamentul final. Frecvența de funcționare a procesorului grafic este de 270MHz în medii 2D și crește la 325MHz (frecvența standard) la rularea aplicațiilor 3D. În Serious Sam II este recomandată utilizarea unei rezoluții de 1024x768 cu Antialiasing 4X și Anisotropic Filtering 8X, scăderea de performanță față de modul 1280x1024 (fără AA/AF) fiind insignifiantă: doar 2.6fps.

CONCLUZIE
Performanța oferită este satisfăcătoare pentru un gamer împătimit al cărui buget este relativ limitat. Pentru aproape 200$ puteți achiziționa un accelerator compatibil DirectX 9.0, dar cu performanțe sub Ti4200.

- Chipset: GeForce FX5600
- Memorie: 128MB DDR
- Frecvență chipset: 325MHz
- Frecvență memorie: 550MHz
- AGP: 8X
- Bus memorie: 128 biți
- Conectori: VGA, DVI, TV Out

Verdict 3.23

Leadtek WinFast A340 TDH



95€
Skin Media
021-231.50.97
www.skin.ro

Accelerator cu chipset FX5200 tactat la 250MHz și 128MB memorie DDR Samsung la 4ns ce funcționează la 400MHz. Se situează printre puținele FX5200 dotate cu sistem de răcire activ și cu sistem de monitorizare hardware a temperaturilor generate de funcționare. Cutia conține un manual, un CD cu driveri, două CD-uri cu jocuri (GunMetal și Big Mutha Truckers), un cablu S-Video și unul RCA, un adaptor DVI-VGA (pentru a putea conecta două monitoare simultan) și unul RCA-S-Video.

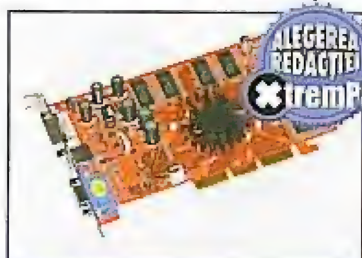
PERFORMANȚE
Rezultatele obținute la activarea Antialiasing demonstrează capacitatea redusă de a rula aplicații 3D la o calitate ridicată a imaginii caracteristică seriei FX5200. Ridicarea frecvențelor de funcționare la 280/460MHz a permis obținerea a 8.1 fps în plus în Quake3 1280x1024 și 5.7fps în 1600x1200 sau 12.6% câștig de performanță în Serious Sam II. Sistemul de răcire s-a dovedit extrem de eficient, placa încălzindu-se moderat chiar și în overclocking.

CONCLUZIE
La final A310 TDH a ocupat un meritat loc 13, aproape de jumătatea clasamentului, fiind cel mai bine plasat GeForce FX5200 cu frecvențe de funcționare standard (250/400MHz).

- Chipset: GeForce FX5200
- Memorie: 128MB DDR
- Frecvență chipset: 250MHz
- Frecvență memorie: 400MHz
- AGP: 8X
- Bus memorie: 128 biți
- Conectori: VGA, DVI, TV Out

Verdict 1.90

Gainward **PowerPack** Pro/660 GoldenSample



121.6$
Depozitul de Calculatoare
021-221.73.77
www.itshop.ro

Modelul FX5200 GoldenSample de la Gainward iese în evidență inițial prin culoarea roșie a PCB-ului, culoare cu obișnuită pentru plăcile cu chipset ATI. Următoarea surpriză a fost la afișarea frecvențelor de funcționare: 260MHz pentru core și 440 pentru memorie, ușor peste specificațiile oficiale (250/400). Producătorul a optat pentru folosirea unei memorii performante: Samsung 4ns, probabil și pentru a păstra stabilitatea în funcționare la creșterea frecvențelor.

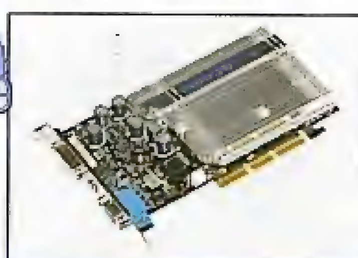
PERFORMANȚE
Performanțele sunt substanțial mai bune decât ale modelului fără "GoldenSample". Avantajele față de celelalte plăci FX5200 se rezumă la 10fps în Q3, 5fps în Serious Sam II și aproximativ 450 de puncte în 3DMark2001 SE. La activarea Antialiasing și Anisotropic Filtering performanțele se înjumătățesc, chiar și la 1024x768. Funcționarea în overclocking s-a dovedit stabilă la frecvențele maxime de 290MHz/ 500MHz cu un câștig de performanță de 11.8% în Quake3 și Serious Sam II 1280 și 9.75% în 3DMark2001 SE 1280. Rularea Q3 1280 cu chipsetul la 300MHZ și memoria la 500MHz a avut ca efect blocarea sistemului.

CONCLUZIE
Gainward oferă sectorului buget un accelerator grafic stabil (s-a încălzit destul de puțin chiar și la creșterea frecvențelor de lucru), cu posibilități de overclocking însemnate.

- Chipset: GeForce FX5200
- Memorie: 128MB DDR
- Frecvență chipset: 260MHz
- Frecvență memorie: 440MHz
- AGP: 8X
- Bus memorie: 128 biți
- Conectori: VGA, DVI, TV Out

Verdict 2.04

Inno3D FX5200 128MB



95.3$
Depozitul de Calculatoare
021-221.73.77
www.itshop.ro

Accelerator grafic bazat pe chipsetul FX5200. Designul este interesant, toate componentele integrate fiind montate pe o singură parte. Din punct de vedere al aspectului și din punct de vedere constructiv este identic cu variantele cu 64MB. Bundle-ul este format din manual, 1 CD cu driveri, un adaptor DVI-VGA, un adaptor RCA-S-Video și 5 CD-uri cu soft și jocuri.

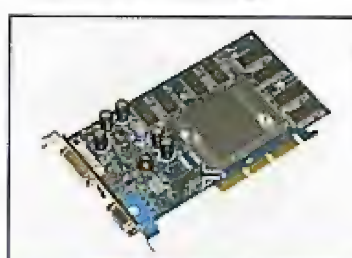
PERFORMANȚE
La capitolul performanță diferențele față de celelalte plăci cu FX5200 sunt minime (+/- 1-2fps), dovedind încă o dată faptul că chipset-ul este principalul determinant al performanței unei plăci video. Față de FX5600 rezultatele sunt de aproximativ două ori mai slabe în toate testele. Overclockingul la 275/451MHz a avut ca efect o creștere de 509 de puncte în 3Dmark2001 SE (+8.98%), 12.4fps în Quake3 1280x1024 (+10.3%) și 5.1fps în Quake3 la 1600x1200 (+6.15%).

CONCLUZIE
Performanțele se încadrează în limitele obișnuite ale seriei FX5200. Cei 128MB incluși nu aduc în mod evident un spor de performanță față de modelul cu 64MB. Overclockingul nu este recomandat din două motive: radiatorul (lipsa unei răciri active) și câștigul redus obținut.

- Chipset: GeForce FX5200
- Memorie: 128MB DDR
- Frecvență chipset: 250MHz
- Frecvență memorie: 400MHz
- AGP: 8X
- Bus memorie: 128 biți
- Conectori: VGA, DVI, TV Out

Verdict 1.90

XFX FX5200 128MB



84$
Omnitech Trading
021-326.80.38
www.omnitechgroup.ro

Prima placă testată în laboratorul XtremPC de la producătorul Pine Technology (sub numele de XFX). Radiatorul de dimensiuni reduse acoperă doar chipsetul grafic; memoria Samsung de 4ns nu beneficiază de răcire. În cutie se găsesc destul de puține accesorii (1 CD cu driveri și soft, un manual și un cablu S-Video), lucru de înțeles fiind vorba de o placă dedicată sectorului buget.

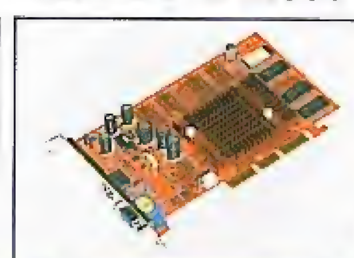
PERFORMANȚE
Se observă că scăderea de performanță la aplicarea AA/AF în 1024x768 este destul de însemnată în jocuri. Rezultatele la capitolul performanțe sintetice sunt ceva mai bune decât media (cu 4197 de puncte a înregistrat cel mai bun scor în testul 3DMark2001 SE la 1600x1200), dar în jocuri s-a situat sub celelalte FX5200. Memoria de 4ns și cei 128MB nu au reușit să dea un plus de viteză, fiind întrecut de Silverstar FX5200 cu doar 64MB DDR la 5ns.

CONCLUZIE
Putem spune că placa XFX nu se remarcă prin performanțe, plasându-se pe penultimul loc între modelele cu FX5200 a căror memorie este pe 128 biți. Altfel, permite obținerea unui framerate decent la 1280x1024 în jocuri și oferă suport pentru DirectX 9.

- Chipset: GeForce FX5200
- Memorie: 128MB DDR
- Frecvență chipset: 250MHz
- Frecvență memorie: 400MHz
- AGP: 8X
- Bus memorie: 128 biți
- Conectori: VGA, DVI, TV Out

Verdict 1.86

Gainward FX5200 Pro/660TV



105.3$
Depozitul de Calculatoare
021-221.73.77
www.itshop.ro

Integrează un chipset FX5200 pe 128 biți răcit de un radiator de dimensiuni medii. Memoria, cei 128MB de memorie Hynix, nu beneficiază de răcire. Placa nu este dotată cu ieșire DVI, devenită deja un standard pe piața plăcilor video, probabil în scopul reducerii prețului. Un fapt cel puțin curios a fost frecvența de funcționare a memoriei, cu mult sub specificațiile NVIDIA: 280MHz. Parcă pentru a completa tabloul reducerilor de preț (și de performanță în același timp) Gainward a inclus în afara CD-ului cu driveri și a manualului doar un adaptor S-Video-RCA.

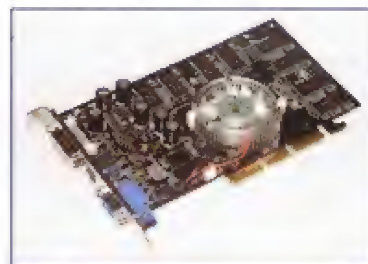
PERFORMANȚE
Frecvența redusă a memoriei are ca efect obținerea unor performanțe sub celelalte plăci. În overclocking s-a comportat stabil (chipset 275MHz/memorie 327MHz), dar nu a reușit să ajungă la performanța unui FX5200 cu frecvențe standard: 62.5fps în Quake3 1280, 28.8fps în Serious Sam II.

CONCLUZIE
Memoria sub-tactată reprezintă caracteristica definitorie a acestui model Gainward și "suportul" pentru performanțele slabe din teste. Eforturile producătorului de a reduce prețul prin diverse metode nu justifică introducerea unei memorii de 128MB. Ultimul loc în test.

- Chipset: GeForce FX5200
- Memorie: 128MB DDR
- Frecvență chipset: 250MHz
- Frecvență memorie: 280MHz
- AGP: 8X
- Bus memorie: 128 biți
- Conectori: VGA, TV Out

Verdict 0.84

Silverstar
FX5200 8X



79$
Omnitech Trading
021-326.80.38
www.omnitechgroup.ro

Singura placă bulk din test a reprezentat o surpriză plăcută: răcirea se realizează printr-un cooler rotund de dimensiuni medii, iar memoria este performantă: Samsung 5ns. Producătorul (de altfel prezent pentru prima oară în XtremPC și probabil destul de recent în România) oferă în afară de CD-ul cu driveri și manual și un cablu S-Video-RCA. Conectorii oferiți sunt cei standard: VGA, DVI, TV-Out.

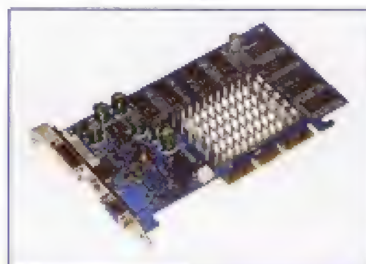
PERFORMANȚE
Nota la capitolul jocuri este mai bună decât a celorlalte plăci FX5200 datorită rezultatelor din testele Antialiasing / Anisotropic Filtering, unde se situează pe primul loc. De-a lungul testelor s-a încălzit doar într-o mică măsură, datorită sistemului de răcire activă, o raritate la această categorie de plăci.

CONCLUZIE
Silverstar FX5200 a reprezentat o surpriză plăcută: performanțele sunt cel puțin la același nivel cu cele ale unor plăci de calitate precum Leadtek, Inno3D sau Albatron. Lipsa unor dotări minime pentru utilizarea funcțiilor de TV-Out și DVI au contat decisiv la nota finală. Are cel mai mic preț din test și totodată cel mai bun raport preț/performanțe. Privind utilizarea pe termen lung nu putem da nici un verdict, numele producătorului fiind pentru noi o premieră.

- Chipset: GeForce FX5200
- Memorie: 64MB DDR
- Frecvență chipset: 250MHz
- Frecvență memorie: 400MHz
- AGP: 8X
- Bus memorie: 128 biți
- Conectori: VGA, DVI, TV Out

Verdict 1.87

Albatron
FX5200 Gigi



N/A Albatron
www.albatron.com.tw

Modelul FX5200 al producătorului taiwanez Albatron este dotat cu memorii rapide Hynix de 3.6ns, dovadă a atenției sporite pentru calitate și stabilitate. Sistemul de răcire utilizat este unul sumar, asemenea majorității acceleratoarelor cu FX5200: radiator pentru chipset, memorii fără răcire. Pentru utilizarea conectorului TV Out se livrează un adaptor S-Video-RCA și un cablu RCA. Lipsește adaptorul DVI-RCA, funcția DualHead nefiind în acest caz utilizabilă.

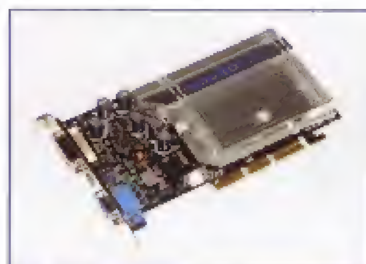
PERFORMANȚE
Creșterea cu 10% a frecvențelor de lucru pentru chipset/memorie s-a făcut simțită destul de puternic: +33.4fps în plus în Quake3 1280x1024, +4.2fps în plus în Unreal Tournament 2003 1280x1024. În CodeCreatures a reușit să obțină maxim 16fps (1280x1024) și un număr de 8.3 milioane de poligoane pe secundă prelucrate. Capitolul de disipare a căldurii reprezintă un minus pentru FX5200 Gigi: s-a încălzit puternic pe toată durata testelor.

CONCLUZIE
Performanța oferită este la același nivel cu al celorlalte plăci FX5200 cu bus 128 biți. Acceleratorul grafic de la Albatron reprezintă clasicul GeForce FX5200.

- Chipset: GeForce FX5200
- Memorie: 128MB DDR
- Frecvență chipset: 250MHz
- Frecvență memorie: 400MHz
- AGP: 8X
- Bus memorie: 128 biți
- Conectori: VGA, DVI, TV Out

Verdict 1.89

Inno3D
FX5200 64MB



85.2$
Depozitul de Calculatoare
021-221.73.77
www.itshop.ro

Este varianta cu 64MB a lui FX5200 de la Inno3D, cu bus-ul memoriei pe 128 biți. Frecvențele de funcționare sunt 250MHz pentru GPU și 400MHz pentru memorie (standard). Radiatorul cu o formă deosebită este caracteristic seriei FX5200 InnoVISION. Conectorii oferiți sunt VGA, DVI și TV Out.

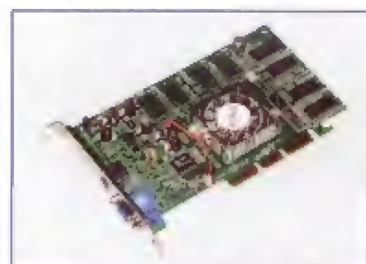
PERFORMANȚE
Deși la testele normale se află la distanță mică în urma modelului cu 128MB (1-2fps, 80 puncte în 3DMark2001 SE), la activarea AA/AF se află în fața acestuia în toate testele: +4fps maxim, +122 puncte în 3DMark2001. Overclocking-ul (275/452MHz) a adus un plus de performanță: între 6.06% în Quake3 Arena 1600 și 9.8% în 3DMark2001 SE 1280. Valorile obținute în 3DMark2001 SE la testele Vertex Shader (28.5fps) și Advanced Pixel Shader (15.9fps) indică puterea redusă de procesare. În test se situează și înaintea lui Radeon 9200 în majoritatea aplicațiilor, deși frecvențele de funcționare sunt identice.

CONCLUZIE
Oferă performanțe satisfăcătoare pentru sectorul entry-level din care face parte. Utilizarea doar a unui radiator dăunează răcirii chipsetului, dar are avantajul de a nu produce zgomot.

- Chipset: GeForce FX5200
- Memorie: 64MB DDR
- Frecvență chipset: 250MHz
- Frecvență memorie: 400MHz
- AGP: 8X
- Bus memorie: 128 biți
- Conectori: VGA, DVI, TV Out

Verdict 1.81

Leadtek
WinFast A340 T



79€
Skin Media
021-231.50.97
www.skin.ro

Modelul A340 T are la bază un chipset FX5200 cu 64MB pe 64 biți. Deși este un accelerator ce se adresează numai sectorului buget, producătorul a ales utilizarea unor memorii fiabile: Samsung de 5ns și a unui sistem de răcire activă pentru chipset. Alături de manual și CD-ul cu driveri sunt incluse un adaptor DVI-VGA, un cablu RCA, un cablu S-Video și 2 CD-uri cu jocuri.

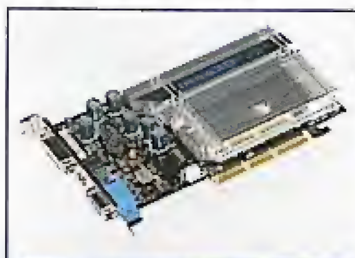
PERFORMANȚE
Utilizarea unei rezoluții mari în jocuri (1600x1200) și în special activarea AA/AF are ca efect scăderea dramatică a vitezei de procesare. Totuși în Quake 3 s-a comportat onorabil, cele 77.2 fps obținute la 1280x1024 fiind suficiente pentru o experiență relaxantă (în măsura în care Quake3 poate fi astfel). La overclocking rezultatele au fost bune: o creștere medie a performanței de 13.55% pentru frecvențele de 275MHz chipset / 455MHz memorie.

CONCLUZIE
Permite rularea jocurilor în 1280x1024 la un framerate rezonabil, fiind totodată și una dintre cele mai ieftine plăci din test. În cazul jocurilor bazate pe motorul de Quake3 (Return to Castle Wolfenstein, Medal of Honor) se poate încerca o setare de AA/AF la 1024x768.

- Chipset: GeForce FX5200
- Memorie: 64MB DDR
- Frecvență chipset: 250MHz
- Frecvență memorie: 400MHz
- AGP: 8X
- Bus memorie: 64 biți
- Conectori: VGA, DVI, TV Out

Verdict 1.24

Inno3D FX5200 64MB (64 biți)



79.4$
Depozitul de Calculatoare
021-221.73.77
www.itshop.ro

Bus-ul memoriei este pe 64 biți. Răcirea se realizează printr-un radiator de dimensiune mare ce acoperă atât chipsetul cât și memoria, insuficient se pare: în test s-a încins puternic. Acest lucru nu a afectat însă stabilitatea plăcii în teste. Bundle-ul este impresionant: adaptoare DVI-VGA și RCA-S-Video, soft pe 6 CD-uri: WinDVD, 3DMark03, Comanche 4, WinDVD Creator și Games Try-Out.

PERFORMANȚE

Testele de performanță au utilizat placa la maxim, ca dovadă rezultatele obținute: 2523 puncte în 3DMark2001 SE 1600x1200, 5.9fps și 2.9 milioane poligoane pe secundă prelucrate în CodeCreatures 1600x1200 sau 1752 puncte în 3DMark2001 SE 1024x768 cu AA/AF. Rezultatele overclockingului (Q3 1280x1024: 83.2fps;3DMark2001 SE 1280x1024: 4036; Q3 1024x768 AA/AF: 36fps) arată un câștig de maxim 11.4% pentru o creștere cu 10% a frecvențelor.

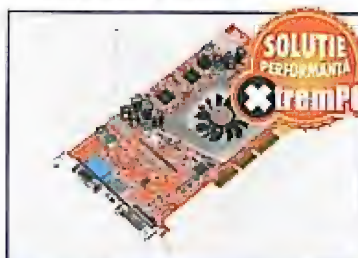
CONCLUZIE

Deși sectorul țintă pentru un model FX5200 pe 64 biți ar trebui să fie cel de buget, InnoVISION (compania producătoare) adaugă un bundle ce crește fără îndoială prețul de achiziție. Astfel, diferența de preț dintre modelul pe 128 și cel pe 64 de biți este destul de redusă. Placa a rulat stabil, deși temperaturile atinse au fost ridicate.

- Chipset: GeForce FX5200
- Memorie: 64MB DDR (64bits)
- Frecvență chipset: 250MHz
- Frecvență memorie: 400MHz
- AGP: 8X
- Bus memorie: 128 biți
- Conectori: VGA, DVI, TV Out

Verdict 1.24

PowerColor Radeon 9800 Pro



449$
ProCA România
021-323.82.00
www.proca.ro

Cel mai nou chipset de la ATI în implementarea PowerColor. Frecvențele de funcționare sunt 378MHz pentru core și 675MHz pentru memorie (337MHz DDR). ATI ne-a obișnuit cu sisteme de răcire de dimensiuni reduse pentru chipseturile sale și Radeon 9800 Pro nu face excepție: coolerul este unul mediu, iar memoria Samsung nu beneficiază de radiatoare.

PERFORMANȚE

Nivelul performanțelor este unul foarte ridicat, reușind să depășească modelele cu FX5800 (așa cum era de așteptat). La 1600x1200 poate rula orice aplicație 3D în condiții mai mult decât mulțumitoare pentru majoritatea utilizatorilor. Chiar și cu setările de AA 4X și AF 8X a obținut rezultate bune: peste 119fps în Serious Sam II și peste 10500 de puncte în 3DMark2001 SE. Nu suportă overclockingul: la frecvențele 400 (core) / 700 (memorie) au apărut artefacte vizuale chiar și în idle, iar la 418/750 rezultatul din Q3 1280x1024 a fost mai mic decât în mod normal: 111.8fps.

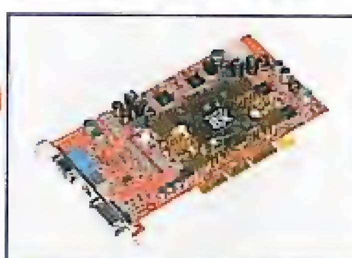
CONCLUZIE

De-a lungul testului se observă pregnant un lucru: puterea de procesare (vizibilă mai ales în CodeCreatures). Prețul plătit pentru performanța maximă este mare într-adevăr, dar Radeon 9800 Pro impresionează și atât prin rezultate cât și prin design.

- Chipset: Radeon 9800 Pro
- Memorie: 128MB DDR
- Frecvență chipset: 378MHz
- Frecvență memorie: 675MHz
- AGP: 8X
- Bus memorie: 256 biți
- Conectori: VGA, DVI, TV Out

Verdict 5.87

Gigabyte Radeon 9800 Pro



406$
UltraPRO Computers
021-211.70.90
www.ultrapro.ro

Radeon 9800 Pro cu 128MB în implementarea Gigabyte. Coolerul auriu utilizat este ceva mai mare decât ne obișnuise ATI, dar incomparabil mai mic decât cele utilizate pentru plăcile NVIDIA. Chipsetul rulează la 378MHz, iar memoria Samsung (2.8ns) la 675MHz. Drept bundle sunt oferite jocurile NFS High Stakes, Serious Sam, Oni, 4x4 EVO, Motocross Mania și Heavy Metal F.A.K.K. 2 plus playerul PowerDVD XP.

PERFORMANȚE

Față de modelul PowerColor Radeon9800 Pro rezultatele în Antialiasing sunt ceva mai slabe: 5.2fps în Quake3, 3.9fps în Serious Sam II și 24.91fps în UT2003. Permite rularea jocurilor în rezoluții de 1600x1200 cu peste 120fps, lucru care credem că poate mulțumi orice categorie de utilizator. Diferențele de performanță față de Radeon 9700 Pro există, dar nu sunt foarte mari: între 421 și 913 puncte în 3DMark2001 SE și între 7.5 și 22.8fps în Quake3.

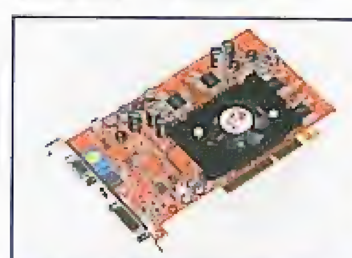
CONCLUZIE

Raportul preț/performanțe este mai bun decât în cazul plăcii PowerColor Radeon 9800 Pro, diferența de preț fiind substanțială. Performanțele deosebite, stabilitatea în funcționare și bundle-ul generos recomandă Gigabyte Raddeon 9800 Pro utilizatorilor high-end.

- Chipset: Radeon 9800 Pro
- Memorie: 128MB DDR
- Frecvență chipset: 378MHz
- Frecvență memorie: 675MHz
- AGP: 8X
- Bus memorie: 256 biți
- Conectori: VGA, DVI, TV Out

Verdict 5.42

PowerColor Radeon 9600 Pro



199$
ProCA România
021-323.82.00
www.proca.ro

Cel de-al doilea chipset DirectX 9 din punct de vedere al performanței este Radeon 9600Pro, în implementarea PowerColor. Frecvențele de funcționare sunt cele standard: 398.25MHz pentru GPU și 675MHz pentru memoria Samsung (128MB DDR, 2.8ns). Se mai livrează cu manual, driveri, două cabluri (RCA și S-Video) și două adaptoare (DVI-VGA și RCA-S-Video).

PERFORMANȚE

Rezultatele situează Radeon 9600 Pro înaintea lui FX5600 ca viteză, dar este depășit de mai vechiul Radeon 9500 Pro (700-900 puncte în 3DMark2001 SE, 16-19fps în Quake3 sau 2-12fps în Serious Sam II). La 1024x768 poate surclasa chiar și FX5600 Ultra, însă la creșterea rezoluției sau activarea AA/AF nu poate concura cu acesta. Placa testată de XtremPC s-a comportat instabil la overclocking (chipset: 415; memorie: 700MHz), în sensul că au apărut artefacte vizuale chiar și fără a rula aplicații 3D. În timpul testelor s-a încălzit puternic.

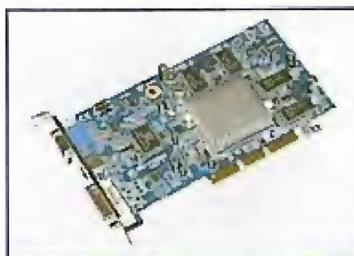
CONCLUZIE

Pentru mai puțin de 200$ puteți avea în sistem un accelerator performant, cu care puteți rula cele mai noi jocuri la rezoluții de 1024x768 cu AA 4X și AF 8X fără a vă îngrijora de framerate-urile obținute.

- Chipset: Radeon 9600 Pro
- Memorie: 128MB DDR
- Frecvență chipset: 398.25MHz
- Frecvență memorie: 675MHz
- AGP: 8X
- Bus memorie: 128 biți
- Conectori: VGA, DVI, TV Out

Verdict 3.67

Gigabyte Radeon 9200 VIVO



114.2$
Tornado Sistems
021-206.77.40
www.tornado.ro

Chipsetul este protejat de temperaturile ridicate din timpul funcţionării printr-un radiator, în timp ce memoriile (Hynix 4ns) nu beneficiază de răcire. Frecvenţele de funcţionare sunt standard: 250MHz chipset şi 400MHz memorie. Conectorul VIVO integrat permite realizarea de captură şi editare video. Include ca bundle două jocuri cunoscute: NFS High Stakes şi Serious Sam: The First Encounter şi două programe: PowerDVD XP şi PowerDirector 2.5.

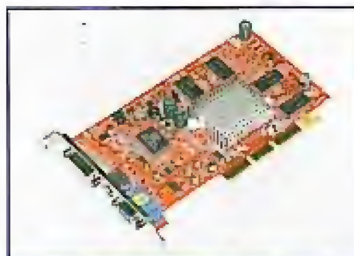
PERFORMANŢE
Este cel mai bine cotat Radeon 9200 din test. Un rezultat cel puţin curios este cel obţinut în CodeCreatures la 1024x768 cu Antialiasing: 14.1fps şi 5.5 milioane poligoane prelucrate, aproape ca valoare de cele obţinute cu FX5600 sau Radeon 9600. Explicaţia poate consta într-o funcţionare incorectă în CodeCreatures, ca argument fiind erorile apărute la încărcarea benchmark-ului.

CONCLUZIE
Garanţia de 36 de luni oferită pentru acceleratorul Gigabyte cu chipset Radeon 9200 indică un produs cu o stabilitate în funcţionare şi o fiabilitate excelentă, lucru infirmat de supraincălzirea memoriilor. Preţul destul de ridicat este datorat software-ului inclus.

- Chipset: Radeon 9200
- Memorie: 128MB DDR
- Frecvenţă chipset: 250MHz
- Frecvenţă memorie: 400MHz
- AGP: 8X
- Bus memorie: 128 biţi
- Conectori: VGA, DVI, VIVO

Verdict 1.61

PowerColor Radeon 9200 VIVO



105$
ProCA România
021-323.82.00
www.proca.ro

Soluţie ce permite realizarea de captură şi editare video (prin conectorul VIVO integrat), alături de un accelerator grafic de ultimă generaţie. Asemenea plăcilor cu FX5200, nu benficiază decât de răcire pasivă, asigurată de un radiator simplu şi funcţionează la 250MHz pentru chipset şi 400MHz pentru memoria MIRA de 4ns. Cablurile necesare utilizării facilităţilor VIVO şi programul WinDVD sunt incluse în pachet.

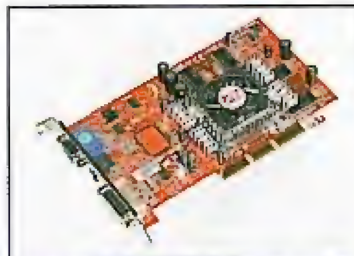
PERFORMANŢE
Plasarea pe locul 21 din 24 de plăci este destul de sugestivă: este cea mai slabă placă pe 128 biţi din test şi cel mai slab model Radeon 9200 testat. Rularea UT2003 la 1024x768 cu AA/AF a avut ca efect resetarea sistemului de fiecare dată, problemă întâlnită la toate cele trei plăci Radeon 9200. Rezultatele obţinute nu îi permit să concureze în jocuri nici măcar popularul GeForce MX440. Activarea AA/AF reprezintă o alegere greşită, performanţele scăzând de două ori şi jumătate. Datorită răcirii sumare utilizate şi a rezultatelor obţinute (la 275MHz chipset şi 500 memorie: 85.3fps în Q3, 51.7fps în Serious Sam II) nu se recomandă overclockingul.

CONCLUZIE
Nerecomandat gamerilor, dar o alegere de luat în calcul pentru captură video sau vizionarea filmelor în format digital.

- Chipset: Radeon 9200
- Memorie: 128MB DDR
- Frecvenţă chipset: 250MHz
- Frecvenţă memorie: 400MHz
- AGP: 8X
- Bus memorie: 128 biţi
- Conectori: VGA, DVI, VIVO

Verdict 1.55

GigaCube GameBuster Radeon 9200



87€
Skin Media
021.231.50.97
www.skin.ro

Integrează un Radeon 9200 ce funcţionează la 250MHz şi 128MB DDR Mira 5ns cu frecvenţa de 400.5MHz. Răcirea pentru chipsetul grafic este asigurată de un cooler mediu. Există posibilitatea conectării direct la un monitor LCD TFT prin intermediul conectorului DVI. Se livrează împreună cu un manual, un CD cu driveri, un CD cu PowerDVD XP şi un cablu S-Video-RCA pentru utilizarea optimă a conectorului TV Out inclus.

PERFORMANŢE
Funcţionarea în timpul testelor s-a dovedit stabilă, placa rulând tot timpul la o temperatură apropiată de normal. Rezultatele obţinute (83.3fps în Quake3 1280x1024, 66fps în Serious Sam II 1280x1024 şi 33.9 în UT2003 1280x1024) demonstrează capacitatea de a rula jocuri bazate pe motoare diverse în condiţii medii de performanţă. Imposibilitatea de a rula UT2003 la rezoluţia de 1024x768 cu AA, datorită driverilor Catalyst 3.4 utilizaţi.

CONCLUZIE
Preţul plătit pentru GameBuster 9200 este la acelaşi nivel cu al celorlalte plăci Radeon 9200 din test, dar puţin prea ridicat în comparaţie cu modelele bazate pe FX5200. Principalul avantaj al său rămâne faptul că rulează la temperaturi scăzute, datorită coolerului integrat.

- Chipset: Radeon 9200
- Memorie: 128MB DDR
- Frecvenţă chipset: 250MHz
- Frecvenţă memorie: 400MHz
- AGP: 8X
- Bus memorie: 128 biţi
- Conectori: VGA, DVI, TV Out

Verdict 1.56

GigaCube Game Buster Radeon 9100



80.3€
Skin Media
021-231.50.97
www.skin.ro

Chipsetul Radeon 9100 nu face parte din generaţia DirectX9. Motivul pentru care a fost inclusă în test o placă nebazată pe acesta este comparaţia cu noile acceleratoare. Dotările sunt limitate, dar suficiente: manual, un CD cu driveri, un CD cu PowerDirector şi un cablu S-Video.

PERFORMANŢE
Într-o parte din teste a reuşit să întreacă chiar şi modele cu FX5600, de exemplu: în Serious Sam II a obţinut cu 6-7 fps în plus, aflându-se totuşi în 3DMark2001 SE în urma acestora cu circa 700 de puncte. Punctul slab s-a dovedit capitolul de Antialiasing şi Anisotropic Filtering la care a fost întrecut chiar şi de acceleratoarele cu FX5200 (cu excepţia celor pe 64 de biţi), optimizările acestora făcând diferenţa. Overclockingul este bine primit, comportarea fiind stabilă.

CONCLUZIE
ATI demonstrează încă o dată că Radeon 8500 (pe baza căruia a fost construit chipset-ul Radeon9100) rămâne unul dintre cele mai longevive chipset-uri ale sale. Performanţele dovedite de Game Buster Radeon 9100 şi raportul bun preţ/performanţă îl plasează pe acesta într-o postură atractivă pentru gamerii cu un buget restrâns şi care nu sunt în căutarea unor opţiuni de creştere a calităţii imaginii.

- Chipset: Radeon 9100
- Memorie: 128MB DDR
- Frecvenţă chipset: 250MHz
- Frecvenţă memorie: 500MHz
- AGP: 4X
- Bus memorie: 128 biţi
- Conectori: VGA, TV Out

Verdict 2.00

	PowerColor Radeon 9800 Pro	Gigabyte Radeon 9800 Pro	Abit Siluro FX5800 128MB	Terratec Mystify 5800	Leadtek WinFast A300 TD My VIVO	Leadtek WinFast A310 Ultra TD MyVIVO	PowerColor Radeon 9600 Pro	Chaintech FX5600	XFX FX5600	Leadtek WinFast A310 TD MyVIVO 256MB	Gainward PowerPack Pro/660 FX5200 128MB GoldenSample	GigaCube Game Buster Radeon 9100
Distribuitor	ProCA România	UltraPRO Computers	Tape Computer/ UltraPRO Computers	Ultra PRO Computers	Skin Media	Skin Media	ProCA România	ASBIS România	Omnitech Trading	Skin Media	Romsoft	Skin Media
Telefon	021-323.82.00	021-211.70.90	021-330.57.83 / 021-211.70.90	021-211.70.90	021-231.50.97	021-231.50.97	021-323.82.00	021-233.38.41	021-326.80.38	021-231.50.97	021-224.03.33	021-231.50.97
Web	www.proca.ro	www.ultrapro.ro	www.tape.ro www.ultrapro.ro	www.ultrapro.ro	www.skin.ro	www.skin.ro	www.proca.ro	www.asbis.ro	www.omnitechgroup.ro	www.skin.ro	www.romsoft.ro	www.skin.ro
Garanție	12 luni	12 luni	12 luni	12 luni	24 luni	24 luni	12 luni	12 luni	12 luni	24 luni	12 luni	24 luni
Preț	449$	406$	404$	491.4$	391€	222€	199$	241$	199$	199€	121.6$	80.3€
Detalii tehnice												
Chipset	Radeon 9800 Pro	Radeon 9800 Pro	FX5800	FX5800	FX5800	FX5600 Ultra	Radeon 9600 Pro	FX5600	FX5600	FX5600	FX5200	Radeon 9100
Memorie totală	128MB Samsung	128MB Samsung	128MB	128MB	128MB	128MB	128MB Samsung	128MB Samsung	128MB	256MB	128MB Samsung	128MB Mira
Viteză memorie	-	2.8ns	-	-	-	-	2.8ns	4ns	-	-	4ns	4ns
Frecvență chipset	378	378	300/400	300/400	400	351	398.75	325MHz	270/325	324	260	250
Frecvență memorie	675	675	600/800	600/800	800	702	675	550MHz	550	501	440	500
Răcire cip	Activă	Activă	OTES III	Activă	TwinTurbo II	Activă	Activă	Activă	Activă	Activă	Activă	Activă
Răcire memorii	Nu	Da	Da	Da	Da	Da	Nu	Nu	Da	Da	Nu	Nu
TV-out	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Video-In	Nu	Nu	Nu	Nu	Da	Da	Nu	Da	Nu	Da	Nu	Nu
DVI	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Dual Head	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Nu	Da	Da	Da	Nu
Teste												
Quake 3 1280	252.2	247	244.5	240	241.8	186.1	170.4	164.8	164.8	154.5	130.6	127.8
Quake 3 1600	215.7	213.9	196.2	191.2	195.8	133.8	116.7	115.9	115.9	107.9	91.6	87
Serious Sam 1280	124.5	121.7	128.3	129	127.7	97.3	109.4	84.3	84.3	78.2	58.2	90.8
Serious Sam 1600	116.8	114.2	108.3	108.2	109.7	69.5	75.7	59.4	59.4	54.9	40.2	64.4
UT2003 1280	131.42	130.27	120.74	120.59	122.43	79.18	77.32	68.06	68.05	62.62	43.55	45.87
UT2003 1600	100.39	94.18	90.01	90.01	92.73	55.63	50.78	47.41	47.4	43.3	30.47	29.78
CodeCreatures Pro 1280	36.2fps/13.5 mil	36.2fps/13.5 mil	30.6fps/11.9 mil	30.6fps/11.9 mil	31.8fps/12.1 mil	16.4fps/6.2 mil	19fps/7.2 mil	14.6fps/5.6 mil	14.6fps/5.6 mil	13.8fps/5.4 mil	12.0fps/5.1 mil	13fps/5.2 mil
CodeCreatures Pro 1600	28.1fps/11.3 mil	28.2fps/11.3 mil	24.1fps/10.1 mil	24.1fps/10.1 mil	25.2fps/10.3 mil	12.6fps/5.1 mil	15fps/6.1 mil	12.3fps/5.2 mil	11.1fps/4.6 mil	10.4fps/4.4 mil	9.2fps/4.2 mil	9.9fps/4.3 mil
3DMark2001 SE 1280	12645	12322	10903	10955	10771	8736	8905	7828	7836	7366	6082	7123
3DMark2001 SE 1600	11053	10955	9214	9196	9078	7020	6862	6103	6091	5636	4561	5396
Quake 3 1024 AA/AF	241.2	119.1	184.7	175.9	187.8	140.9	141.9	119.2	119.2	108.9	59.4	32.5
Serious Sam 1024 AA/AF	119.5	115.6	122.3	122.2	123.2	95.7	94.6	81.9	81.8	74.8	33.1	24.5
UT2003 1024 AA/AF	117.74	92.83	88.02	88.01	88.01	62.83	58.65	53.71	53.7	48.85	26.53	0
CodeCreatures 1024 AA/AF	24.2fps/9.7 mil	28.9fps/11.2 mil	26.4fps/10.5 mil	26.4fps/10.5 mil	27.5fps/10.8 mil	17fps/6.4 mil	12.9fps/5.4 mil	14.8fps/5.8 mil	14.8fps/5.8 mil	13.9fps/5.5 mil	8.3fps/4.0 mil	6.8fps/3.1 mil
3DMark2001 SE 1024 AA/AF	10571	10566	8719	8714	8817	6918	6722	6018	5991	5514	3157	2153
Aquamark v2.3 1024 AA/AF	52.9	53.1	45.8	45.6	45.7	31.1	31.7	27.5	27.6	25.5	12.4	12
Note												
Sintetice	1.905	1.924	1.648	1.648	1.230	1.180	1.172	1.044	1.037	0.964	0.675	0.690
Jocuri	3.879	3.413	3.474	3.440	3.499	2.469	2.421	2.123	2.123	1.955	1.299	1.237
Dotări	0.085	0.090	0.080	0.090	0.090	0.090	0.080	0.065	0.070	0.090	0.065	0.070
Verdict	5.87	5.42	5.20	5.18	4.82	3.74	3.67	3.23	3.23	3.01	2.04	2.00

* Testele AA/AF au fost efectuate cu AA 4X și AF8X.

	Leadtek WinFast A340 TDH	Inno3D FX5200 128MB	Albatron FX5200 Gigi	Silverstar FX5200 8X 64MB	XFX FX5200	Inno3D FX5200 64MB	Gigabyte Radeon 9200	GigaCube Game Buster Radeon 9200	PowerColor Radeon 9200	Inno3D FX5200 64MB (64bits)	Leadtek WinFast A340 T	GAINWARD PowerPack Pro/660 FX5200 128MB
Distribuitor	Skin Media	Depozitul de Calculatoare	Albatron	Omnitech Trading	Omnitech Trading	Depozitul de Calculatoare	Tornado Sistems	Skin Media	ProCA România	Depozitul de Calculatoare	Skin Media	Depozitul de Calculatoare
Telefon	021-231.50.97	021-221.73.77		021-326.80.38	021-326.80.38	021-221.73.77	021-206.77.40	021-231.50.97	021-323.82.00	021-221.73.77	021-231.50.97	021-221.73.77
Web	www.skin.ro	www.itshop.ro	www.albatron.com.tw	www.omnitechgrop.ro	www.omnitechgrop.ro	www.itshop.ro	www.tornado.ro	www.skin.ro	www.proca.ro	www.itshop.ro	www.skin.ro	www.itshop.ro
Garanție	24 luni	12 luni	12 luni	12 luni	12 luni	12 luni	36 luni	24 luni	12 luni	12 luni	24 luni	12 luni
Preț	95€	95.3$	N/A	79$	84$	85.2$	114.2$	87€	105$	79.39$	79€	105.3$
Detalii tehnice												
Chipset	FX5200	FX5200	FX5200	FX5200	FX5200	FX5200	Radeon 9200	Radeon 9200	Radeon 9200	FX5200	FX5200	FX5200
Memorie totala	128MB Samsung	128MB	128MB Hynix	64MB Samsung	128MB Samsung	64MB	128MB Hynix	128MB Mira	128MB MIRA	64MB Samsung	64MB	128MB Hynix
Viteza memorie	4ns	-	3.6ns	5ns	4ns	-	4ns	5ns	4ns	5ns	-	-
Frecventa chipset	250	250	250MHz	250	250	250	250	250	250	250	250	250
Frecventa memorie	400	400	400MHz	400	400	400	400	400	400	400	400	280
Racire cip	Activă	Pasivă	Pasivă	Activă	Pasivă	Pasivă	Pasivă	Activă	Pasivă	Activă	Pasivă	Pasivă
Racire memorii	Nu	Da	Nu	Nu	Nu	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Da	Nu
TV-out	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Video-In	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Da	Nu	Nu	Nu
DVI	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Dual Head	Da	Da	Nu	Nu	Nu	Da	Da	Nu	Da	Da	Da	Nu
Teste												
Quake 3 1280	120.9	120	120.9	119.1	120	119.7	86.6	83.2	86.4	77.2	74.7	51.8
Quake 3 1600	84.5	82.8	84.5	82.1	82.9	82.4	61.3	57.6	61.2	51.8	49.8	33.3
Serious Sam 1280	53.9	53.9	53.8	53.8	53.9	53.7	68.8	66	69.1	35.2	35.2	24
Serious Sam 1600	37.5	37	37.1	36.9	37.3	36.9	49	46	49	23.6	23.3	15.1
UT2003 1280	40.3	40.31	40.31	39.65	40.43	39.65	33.59	33.9	33.59	27.67	27.67	19.22
UT2003 1600	28.12	28.12	28.12	27.61	28.21	27.61	23.59	23.78	23.59	18.6	18.6	12.41
CodeCreatures Pro 1280	11.1fps/4.8 mil	11.1fps/4.8 mil	11.1fps/4.8 mil	10.7fps/4.6 mil	11.1fps/4.8 mil	10.7fps/4.6 mil	11fps/4.5 mil	10.7fps/4.4 mil	11fps/4.5 mil	8.1fps/3.8 mil	8.1fps/3.8 mil	5.6fps/2.6 mil
CodeCreatures Pro 1600	8.4fps/3.9 mil	8.4fps/4 mil	8.4fps/3.9 mil	8.2fps/3.7 mil	8.4fps/3.9 mil	8.2fps/3.8 mil	8.5fps/3.7 mil	8.5fps/3.7 mil	8.5fps/3.7 mil	5.9fps/2.9 mil	5.9fps/2.9 mil	3.9fps/1.9 mil
3DMark2001 SE 1280	5652	5664	5646	5596	5678	5584	5396	5405	5393	3626	3625	2479
3DMark2001 SE 1600	4177	4194	4190	4117	4197	4129	4072	4089	4073	2513	2523	1640
Quake 3 1024 AA/AF	54	52.7	54.2	56.9	53	56.6	26.4	26.1	26.4	33.9	32.7	23
Serious Sam 1024 AA/AF	29.9	30.6	29.9	32.4	30.2	32.5	18.9	18.9	18.9	17.2	17.2	11.4
UT2003 1024 AA/AF	24.18	24.18	24.18	24.95	24.35	24.95	0	0	0	15.44	15.44	10.46
CodeCreatures 1024 AA/AF	7.5fps/3.6mil	7.5fps/3.6 mil	7.5fps/ 3.6 mil	7.7fps/3.7 mil	7.6fps/3.6 mil	7.7fps/3.6 mil	14.1fps/5.5 mil	14fps/5.4 mil	7.1fps/2.6 mil	5.2fps/2.5 mil	5.3fps/2.9 mil	3.6fps/1.7 mil
3DMark2001 SE 1024 AA/AF	2880	2997	2875	2986	2892	2997	1816	1824	1816	1757	1752	1186
Aquamark v2.3 1024 AA/AF	11.4	11.4	11.4	11.5	11.4	11.5	9	8.9	9	7.5	7.5	5.3
Punctaj												
Sintetice	0.620	0.625	0.620	0.620	0.622	0.531	0.595	0.593	0.551	0.398	0.399	0.270
Jocuri	1.196	1.190	1.195	1.202	1.192	1.203	0.920	0.892	0.920	0.762	0.751	0.510
Dotari	0.085	0.080	0.070	0.050	0.050	0.080	0.090	0.070	0.080	0.080	0.080	0.060
Verdict	1.90	1.90	1.89	1.87	1.86	1.81	1.61	1.56	1.55	1.24	1.23	0.84

* Testele AA/AF au fost efectuate cu AA 4X și AF8X.

FURTUNA IN CARCASA

25 DE COOLERE ISI DAU AERE

Evoluția rapidă a procesoarelor a luat prin surprindere mulți utilizatori care nu știu ce cooler să aleagă pentru răcirea celei mai importante componente din sistem.

ODATĂ CU VENIREA VERII, TEMPERATURI DE 30° nu mai reprezintă un lucru neobișnuit. Dacă ne referim la temperatura din interiorul unei carcase de calculator, aerul poate ajunge lejer la temperaturi de peste 40° datorită tuturor componentelor care emană mai multă sau mai puțină căldură. O temperatură prea mare nu poate fi decât dăunătoare acestora.

Cu foarte puțini ani în urmă un ventilator era privit doar ca o componentă care produce zgomot, nefiind util decât pentru răcirea componentelor sursei unui calculator. Odată cu apariția de componente mari consumatoare de curent a crescut și căldura disipată de acestea. Pentru disiparea acestei călduri au apărut mai multe tipuri de sisteme de răcire. Cele mai răspândite sunt cele formate dintr-un radiator și un ventilator, care împreună ajută la răcirea eficientă a componentelor. Astăzi, într-un calculator numărul ventilatoarelor a crescut mult, în mod normal existând deja coolere pentru procesor, placă video, harddisk. La acestea se adaugă coolerele pentru ventilarea carcasei care au ca scop aerisirea interiorului. Dacă mai ținem cont de cele până la trei ventilatoare ale sursei ajungem la un total care poate ușor depăși cinci ventilatoare. Acestea măresc considerabil zgomotul produs de calculator în timpul funcționării. Dacă acest lucru nu este foarte deranjant în momentul rulării unui film sau când ne jucăm, zgomotul este iritant pentru lucrul de zi cu zi. Neliniștitor este faptul că aceste ventilatoare nu vor dispărea prea curând, numărul lor având tendința de a crește. Consumul tot mai mare de curent duce la nevoia de coolere mai mari dotate cu ventilatoare cu turație ridicată care produc și mai mult zgomot.

Apariția procesoarelor care consumă peste 80W în regim de full-load a făcut ca importanța sistemului de răcire să crească considerabil. Producătorii de procesoare au introdus specificații stricte pentru felul în care trebuie construite aceste coolere. Cel mai bun exemplu îl constituie coolerele destinate platformei Pentium 4 care au un sistem de prindere proiectat de Intel. Acesta asigură prinderea fermă a cooler-ului de placa de bază deoarece în cazul unei eventuale desprinderi miezul procesorului se poate încinge în doar câteva secunde peste temperatura maximă admisă, rezultând o deteriorare permanentă a acestuia.

Nici AMD nu a stat cu mâinile în sân și a emis specificațiile care trebuie respectate pentru ca un cooler să fie aprobat pentru Athlon XP. Datorită sistemului de prindere direct de soclul procesorului, AMD specifică drept greutate maximă valoarea de 300g iar forța clemei de prindere trebuie să fie de 9Kg. Dimensiunile maxime ale cooler-ului sunt și ele specificate, pentru a asigura că acestea pot fi instalate pe toate plăcile de bază. Acest lucru nu înseamnă că

DICȚIONAR

CFM (Cubic Feet per Minute): volumul de aer care este pus în mișcare de paletele ventilatorului. Feet (picior) este o unitate de măsură egală cu aproximativ 30cm;

PASTĂ TERMOCONDUCTOARE: pastă care se întinde pe suprafața de contact dintre procesor și radiator pentru a îmbunătăți transferul termic;

COOLER CU APĂ: sistem în care radiatorul este răcit cu apă, care este recirculată și răcită la rândul ei de un alt radiator de dimensiuni mari instalat în sistem;

COOLER PELTIER: sistem de răcire care se bazează pe efectul Peltier (un circuit format din doi conductori asemănători, în care se aplică un curent electric, face transfer de căldură între cei doi conductori);

RĂCIRE CU TRANSFER DE FAZĂ: modalitate de răcire care folosește principiul frigiderului clasic pentru a răci procesorul la temperaturi sub 0°C.

pe piață nu există coolere care nu respectă aceste specificații. Cel mai bun exemplu îl reprezintă coolerele cu radiatorul confecționat din cupru ce depășesc uzual 500g. Cu procesoare care vor atinge un consum de peste 100W, coolerele destinate răcirii acestora vor avea un design din ce în ce mai complex, putându-ne aștepta la soluții inedite cu eficiență mărită.

TENDINȚE
Performanța unui cooler este afectată în principal de conductivitatea termică a materialului din care este confecționat radiatorul acestuia. Aici se observă tendința producătorilor de a folosi cuprul în detrimentul aluminiului datorită coeficientului de conductivitate care are valoarea 422, față de 266 cât oferă acesta din urmă. Singurul aspect negativ este prețul mai mare al cuprului și densitatea mai mare care crește greutatea coolerului. Un alt factor important în construcția unui cooler este suprafața de disipare a căldurii. Cu cât aceasta este mai mare cu atât mai multă căldură poate fi înlăturată de la procesor în timp mai scurt. Despre ventilatoarele cu care sunt dotate coolerele, viteza mare de rotație crește cantitatea de aer care este pusă în mișcare de paletele acestuia, zgomotul produs fiind și el mai mare. Pentru a face un compromis se folosesc din ce în ce mai mult ventilatoare cu diametru mai mare și turații reduse. De asemenea, pentru diminuarea zgomotului s-a îmbunătățit designul paletelor și au apărut metode de reducere a turației în funcție de temperatura componentei care trebuie răcită.

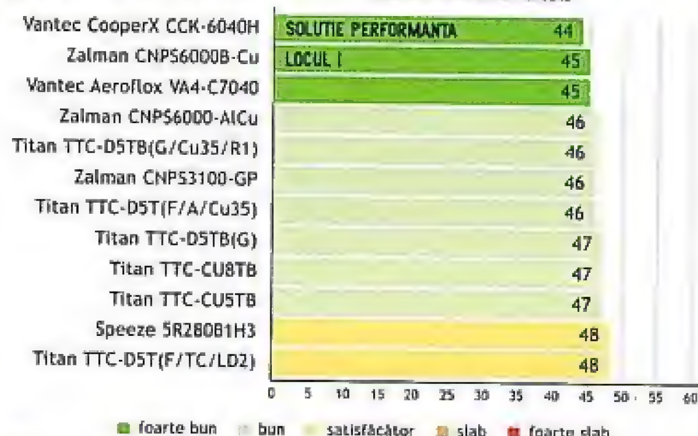
Ca metode alternative de răcire putem vorbi de coolerele cu apă sau sistemele criogenice gen Vapochill și Prometeia. Aceste sisteme sunt mai eficiente în disiparea căldurii, însă au un preț foarte ridicat, prețul unui sistem criogenic trecând ușor peste 700$.

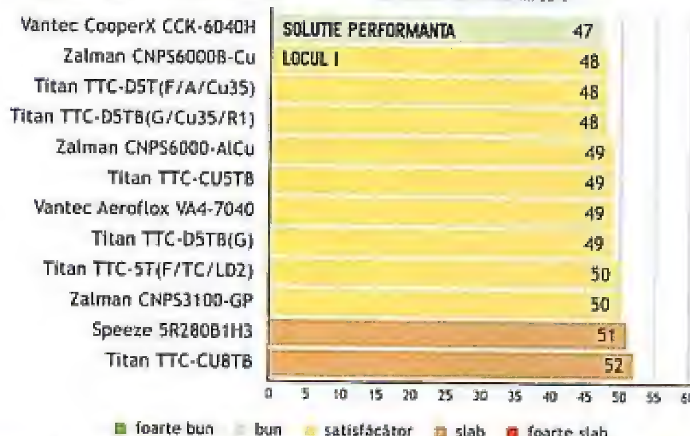
SISTEMUL DE TEST
Pentru test am folosit două configurații, în funcție de platforma căreia se adresa cooler-ul: Pentium 4 sau Athlon XP. Pentru platforma Intel procesorul a fost un Pentium 4 la 2.4GHz pe o placă de bază Shuttle AS45-GTR iar pentru AMD procesorul a fost Athlon XP 1800+ pe un Leadtek WinFast K7NCR18D Pro v2.0. Punctajul fiecărui cooler a fost o medie a celor trei categorii luate în considerare: performanță, ergonomie și dotări. Performanța a pontat cu 70%. Am ținut cont de temperaturile înregistrate în IDLE și de cele în timpul rulării unui test 3DMark2001SE cu o arhivare a 1.5GB de date în fundal. De asemenea, am înregistrat temperatura în condițiile de overclocking a procesorului de test de la 2.4GHz la 2.8GHz. Ergonomia a contat cu 20% la punctajul final și s-a ținut cont de procedura de instalare, de zgomotul din timpul funcționării, de dimensiunile exterioare și de greutate. Dotările au punctat cu 10% și s-a luat în considerare prezența în pachetul cooler-ului a pastei siliconice, a unui manual de instalare sau compatibilitatea cu cele două platforme, AMD și Intel prin prezența unui adaptor. Fiecare cooler a fost montat într-o carcasă închisă midi-tower dotată cu două ventilatoare pentru îmbunătățirea circulației aerului. Pentru fiecare cooler am lăsat sistemul să ruleze în desktop-ul Windows-ului XP 10 minute, pentru a determina temperatura în IDLE, apoi am rulat testul 3DMark2001SE cu arhivarea în fundal.

CONCLUZIE
Din testul nostru se observă tendința producătorilor de a produce coolere din cupru sau care au zona de contact confecționată din cupru. De asemenea, s-a renunțat la sistemul de prindere în două puncte pentru platforma AMD care putea duce la desprinderea cooler-ului și arderea procesorului. Pe partea de design Zalman conduce acest test prin formele deosebite ale radiatoarelor sale. Pentru a vedea care este cel mai bun performer citiți paginile următoare.

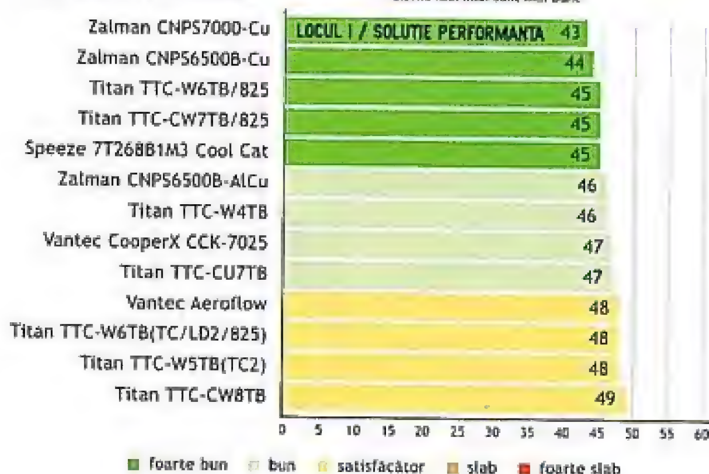
Ionuț Popa

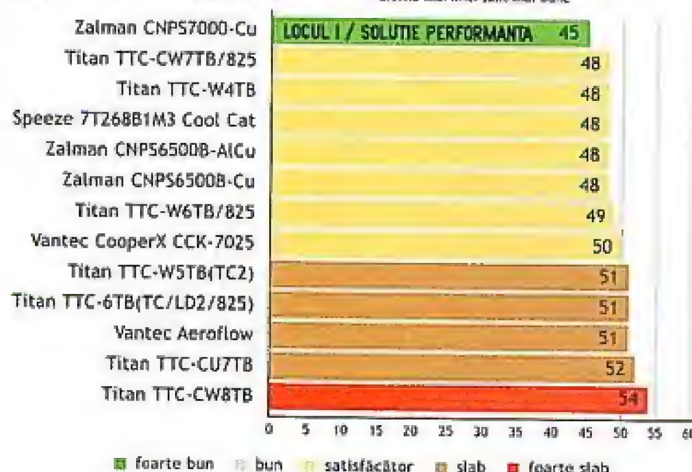
Coolere Socket A / 370





Coolere Socket 478





Socket A / 370



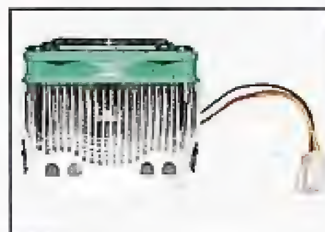
3.5$ DECK Computers International
021-434.34.00 - www.deck.ro

Speeze 5R280B1H3

CONSTRUCȚIE
Speeze 5R280B1H3 este un cooler din aluminiu peste care este montat un ventilator cu înălțimea de 10mm, protejat de o grilă metalică. Zgomotul produs în timpul funcționării este destul de ridicat datorită celor 4800rpm ale ventilatorului. Clema de fixare a coolerului se prinde de socket în doar două puncte.

PERFORMANȚE
Deși ventilatorul are o turație ridicată, dimensiunile prea mici nu pot face față cu succes procesoarelor cu frecvență peste Athlon XP 2600+.

CONCLUZIE
Dacă este cuplat cu un procesor mai slab Speeze 5R280B1H3 este o alegere bună.



- Platformă: Socket A/370
- Material construcție: Aluminiu
- Turație ventilator: 4800rpm

Verdict 76.25



18.4$ UltraPRO Computers / Depozitul de Calculatoare
021-211.70.90 / 021-221.73.77
www.ultrapro.ro / www.itshop.ro

Titan TTC-CU5TB

CONSTRUCȚIE
Titan TTC-CU5TB este construit din cupru și este dotat cu un ventilator argintiu care se învârte cu aproximativ 4750 rotații pe minut. Coolerul se folosește de toate cele șase puncte de prindere ale socketului pentru fixare. Din punct de vedere al aspectului Titan TTC-CU5TB nu face de rușine nici o carcasă. Grila montată pe ventilator previne accidentele.

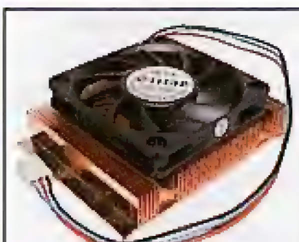
PERFORMANȚE
Zgomotul produs în funcționare este puternic, dar performanțele sunt bune.

CONCLUZIE
Titan TTC-CU5TB este destinat celor care caută un cooler arătos cu performanțe rezonabile.



- Platformă: Socket A/370
- Material construcție: Cupru
- Turație ventilator: 4500rpm

Verdict 81.00



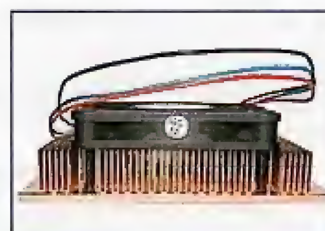
17.8$ UltraPRO Computers / Depozitul de Calculatoare
021-211.70.90 / 021-221.73.77
www.ultrapro.ro / www.itshop.ro

Titan TTC-CU8TB

CONSTRUCȚIE
Titan a proiectat pe TTC-CU8TB pentru folosirea în servere de tip blade datorită profilului foarte îngust. Pentru a nu scădea performanțele Titan a folosit cuprul pentru construcția radiatorului. Sistemul de montare se folosește de găurile din jurul socket-ului pe care nu toate plăcile de bază le posedă.

PERFORMANȚE
Performanțele nu sunt excepționale dar coolerul a reușit să mențină în limite rezonabile temperatura procesorului de test.

CONCLUZIE
Pentru integrarea în servere Titan TTC-CU8TB este o alegere care trebuie luată în considerare.



- Platformă: Socket A/370
- Material construcție: Cupru
- Turație ventilator: 4800rpm

Verdict 72.25



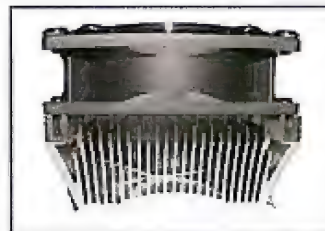
11.4$ Depozitul de Calculatoare/ UltraPRO Computers
021-221.73.77/021-211.70.90
www.itshop.ro/www.ultrapro.ro

Titan TTC-D5T(F/A/Cu35)

CONSTRUCȚIE
TTC-D5T(F/A/Cu35) este un cooler simplu din seria TTC-D5T căruia i s-au adăugat un senzor care atenționează utilizatorul în cazul în care paletele ventilatorului nu se mai învârt și o talpă din cupru pentru a îmbunătăți transferul termic. Ventilatorul este silențios. Instalarea cooler-ului se face foarte ușor.

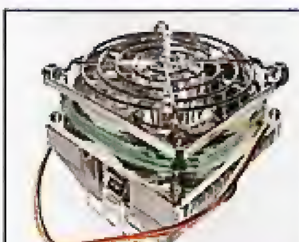
PERFORMANȚE
Rezultatele obținute sunt foarte bune datorită ventilatorului de dimensiune mare.

CONCLUZIE
Deși alarma coolerului nu ajută prea mult utilizatorul, performanțele bune ale lui Titan TTC-D5T(F/A/Cu35) fac din acesta o alegere bună.



- Platformă: Socket A/370
- Material construcție: Aluminiu + Cupru
- Turație ventilator: 3000rpm

Verdict 85.00



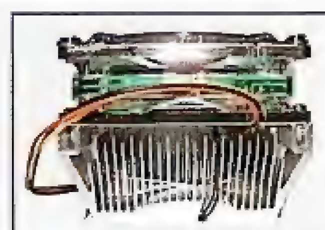
12.7$ UltraPRO Computers / Depozitul de Calculatoare
021-211.70.90 / 021-221.73.77
www.ultrapro.ro / www.itshop.ro

Titan TTC-D5T(F/TC/LD2)

CONSTRUCȚIE
Titan TTC-D5T(F/TC/LD2) este un cooler destinat celor care sunt interesați mai mult de designul calculatorului decât de performanța acestuia. Ventilatorul este argintiu și are trei leduri albastre care se aprind în timpul funcționării. Turația ventilatorului este controlată automat de un senzor montat în interiorul radiatorului. Acesta se prinde de socket în șase puncte prin clema de fixare.

PERFORMANȚE
Zgomorul produs este redus însă performanțele lasă puțin de dorit.

CONCLUZIE
Performanțele lui Titan TTC-D5T(F/TC/LD2) nu îl recomandă overclockerilor înrăiți.



- Platformă: Socket A/370
- Material construcție: Aluminiu
- Turație ventilator: 3600rpm

Verdict 77.00



7.1$ UltraPRO Computers / Depozitul de Calculatoare
021-211.70.90 / 021-221.73.77
www.ultrapro.ro / www.itshop.ro

Titan TTC-D5TB(G)

CONSTRUCȚIE

Titan TTC-D5TB(G) este construit dintr-un radiator masiv de aluminiu care este răcit de un ventilator de 80mm cu turație mică. În teste zgomotul produs a fost foarte mic. Pentru protejarea la accidente, ventilatorul este protejat de o grilă cromată. Sistemul de fixare de socket este ușor de folosit și utilizează toate cele șase puncte de prindere.

PERFORMANȚE

Temperaturile la care a fost ținut procesorul de test îl încadrează în categoria coolerelor bune.

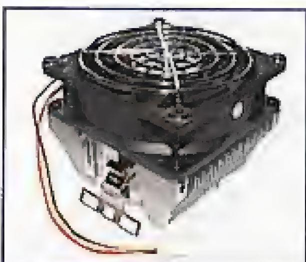
CONCLUZIE

Cei care caută un cooler simplu și eficient vor fi mulțumiți de performanțele lui Titan TTC-D5TB(G).



- Platformă: Socket A/370
- Material construcție: Aluminiu
- Turație ventilator: 3000rpm

Verdict 81.00



10.2$ UltraPRO Computers / Depozitul de Calculatoare
021-211.70.90 / 021-221.73.77
www.ultrapro.ro / www.itshop.ro

Titan TTC-D5TB(G/Cu35/R1)

CONSTRUCȚIE

Titan TTC-D5TB(G/Cu35/R1) este o versiune îmbunătățită de Titan TTC-D5TB(G) la care s-a adăugat o inserție de cupru la baza radiatorului pentru o mai bună disipare a căldurii degajate de procesor. Dimensiunile mari ale radiatorului și ventilatorului asigură o răcire eficientă în condiții de zgomot scăzut.

PERFORMANȚE

Performanțele sunt mai bune decât cele ale fratelui mai mic datorită folosirii inserției de cupru în radiator.

CONCLUZIE

Titan TTC-D5TB(G/Cu35/R1) este o alegere bună pentru cei care doresc performanță la un preț accesibil.



- Platformă: Socket A/370
- Material construcție: Aluminiu + Cupru
- Turație ventilator: 3000rpm

Verdict 83.50



32€ Best Computers
021-303.01.91
www.bestcomputers.ro

Vantec Aeroflow VA4-C7040

CONSTRUCȚIE

Vantec Aeroflow VA4-C7040 este confecționat din aluminiu și are o inserție rotundă de cupru care face contact cu pastila procesorului. Centrul radiatorului este gol pentru a permite o mai bună circulație a aerului suflat de ventilator. Forma coolerului este foarte modernă iar paletele ventilatorului au un design special.

PERFORMANȚE

Performanțele lui Vantec Aeroflow VA4-C7040 sunt foarte bune în condițiile păstrării unui nivel de zgomot scăzut.

CONCLUZIE

Cei care își doresc un cooler arătos și eficient trebuie să ia în considerare și Vantec Aeroflow VA4-C7040.



- Platformă: Socket A/370
- Material construcție: Aluminiu + Cupru
- Turație ventilator: 5600rpm

Verdict 87.00



23.5€ Best Computers
021-303.01.91
www.bestcomputers.ro

Vantec CooperX CCK-6040H

CONSTRUCȚIE

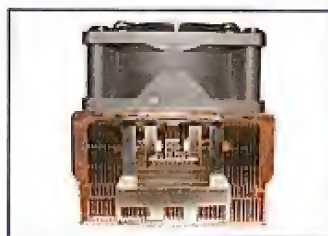
Vantec CooperX CCK-6040H este construit în totalitate din cupru. Radiatorul are lamele foarte subțiri pentru a îmbunătăți transferul termic. Ventilatorul este unul foarte puternic, viteza sa de rotație este de 6800rpm. Sistemul de prindere este foarte ușor de folosit și este în același timp sigur. În pachet este livrat un adaptor Molex.

PERFORMANȚE

Performanțele sunt suverane, prețul plătit fiind zgomotul insuportabil produs de ventilator în timpul funcționării.

CONCLUZIE

Pentru cei care nu fac rabat la performanță le recomandăm Vantec CooperX CCK-6040H.



- Platformă: Socket A/370
- Material construcție: Cupru
- Turație ventilator: 6800rpm

Verdict 87.75



36.3$ Depozitul de Calculatoare
021-221.73.77
www.itshop.ro

Zalman CNPS3100-GP

CONSTRUCȚIE

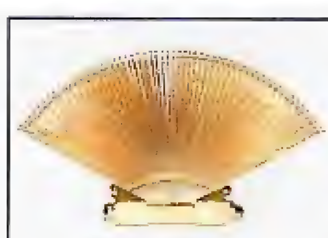
Zalman CNPS3100-GP este un cooler cu o formă inedită de evantai. Materialul folosit pentru construcție este cuprul, suprafața acestuia fiind suflată cu aur. Pentru răcirea radiatorului este livrat un ventilator care se montează pe carcasă și care este controlat de un potențiometru. Pentru instalare avem o unealtă ajutătoare și o clemă de rezervă.

PERFORMANȚE

Performanțele lui Zalman CNPS3100-GP sunt bune în condiții de zgomot minim.

CONCLUZIE

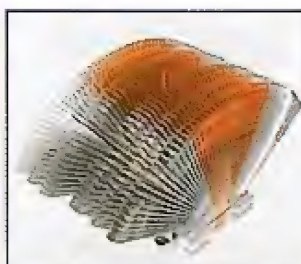
Designul și performanțele lui Zalman CNPS3100-GP sunt motive suficiente pentru achiziționarea acestuia.



- Platformă: Socket A/370
- Material construcție: Cupru + Aur
- Turație ventilator: 2800rpm

Verdict 88.00

Socket A / 370



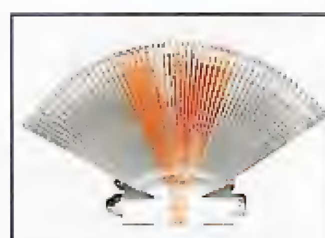
25.6$ Depozitul de Calculatoare
021-221.73.77
www.itshop.ro

Zalman CNPS6000-AlCu

CONSTRUCŢIE
Pentru construcţia lamelor lui CNPS6000-AlCu Zalman a folosit aluminiu şi cupru pentru partea care intră în contact cu procesorul. Suprafaţa mare de disipare a căldurii contribuie la răcirea rapidă a procesorului. Ventilatorul care se montează pe carcase deasupra radiatorului are controlul turaţiei.

PERFORMANŢE
Temperaturile obţinute în test de către Zalman CNPS6000-AlCu se încadrează în topul superior al platformei socket A/370.

CONCLUZIE
Zalman CNPS6000-AlCu este un cooler cu design plăcut şi performanţe bune.



- Platformă: Socket A/370
- Material construcţie: Aluminiu + Cupru
- Turaţie ventilator: 2500rpm

Verdict 87.25



33.5$ Depozitul de Calculatoare
021-221.73.77
www.itshop.ro

Zalman CNPS6000B-Cu

CONSTRUCŢIE
Zalman CNPS6000B-Cu este construit în totalitate din cupru, lucru care face ca greutatea acestuia să fie de 462g. Instalarea se face foarte uşor datorită unei unelte oferite de Zalman. Pentru răcirea radiatorului este livrat un ventilator de 92mm cu turaţie scăzută. Zgomotul produs în timpul funcţionării este scăzut. Turaţia ventilatorului se poate controla printr-un potenţiometru.

PERFORMANŢE
Zalman CNPS6000B-Cu ocupă locul doi din punct de vedere al performanţei, în ciuda zgomotului practic inexistent.

CONCLUZIE
Prin CPS6000B-Cu Zalman a realizat un cooler performant cu un design modern.



- Platformă: Socket A/370
- Material construcţie: Cupru
- Turaţie ventilator: 2500rpm

Verdict 88.75

Socket 478



7.7$ DECK Computers International
021-434.34.00 - www.deck.ro

Speeze 7T268B1M3 Cool Cat

CONSTRUCŢIE
Speeze 7T268B1M3 Cool Cat are un design foarte apropiat de cel al unui cooler Intel, în plus prin clema livrată în pachet se poate monta şi pe procesoare AthlonXP. Pasta siliconică este aplicată deja pe cooler. Prinderea şi desprinderea de soclul procesorului se fac foarte uşor. Totuşi, procedura de instalare este descrisă în manual.

PERFORMANŢE
Performanţele lui Speeze 7T268B1M3 Cool Cat se situează în prima parte a plutonului deşi designul acestui cooler este unul obişnuit.

CONCLUZIE
Speeze 7T258B1M3 poate face faţă cu succes procesoarelor Intel cu frecvenţe de peste 2GHz.



- Platformă: Socket 478 + Socket A/370
- Material construcţie: Aluminiu
- Turaţie ventilator: 3700rpm

Verdict 83.75



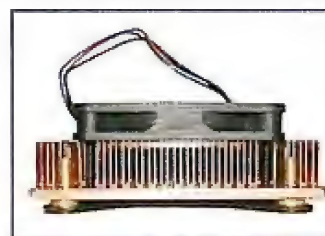
15.8$ UltraPRO Computers / Depozitul de Calculatoare
021-211.70.90/021-221.73.77
www.ultrapro.ro/www.itshop.ro

Titan TTC-CU7TB

CONSTRUCŢIE
TTC-CU7TB este un cooler Titan destinat calculatoarelor low-profile sau serverelor blade datorită înălţimii foarte mici. Radiatorul este confecţionat din cupru. Pentru montarea acestuia trebuie scos înălţătorul cu care sunt dotate socket-urile procesoarelor Pentium 4, lucru care îngreunează serios instalarea acestuia.

PERFORMANŢE
Capacitatea de disipare a căldurii a lui Titan TTC-Cu7TB face faţă cu succes unui procesor neoverclockat.

CONCLUZIE
Datorită instalării dificile şi performanţei slabe Titan TTC-CU7TB nu este alegerea cea mai bună pentru procesoarele cu frecvenţă de operare de peste 2GHz.



- Platformă: Socket 478
- Material construcţie: Cupru
- Turaţie ventilator: 4800rpm

Verdict 67.25



18.4$ UltraPRO Computers / Depozitul de Calculatoare
021-211.70.90/021-221.73.77
www.ultrapro.ro/www.itshop.ro

Titan TTC-CW7TB/825

CONSTRUCŢIE
Titan TTC-CW7TB/825 este un cooler din cupru care beneficiază de un sistem de prindere foarte simplu care uşurează mult instalarea acestuia. Greutatea sa nu este raportată pe site-ul producătorului însă nu este foarte mare comparată cu celelalte coolere din cupru. La acest lucru contribuie şi lamelele fine ale radiatorului.

PERFORMANŢE
Performanţele lui Titan TTC-CW7TB/825 se datorează designului radiatorului şi folosirii cuprului în construcţie.

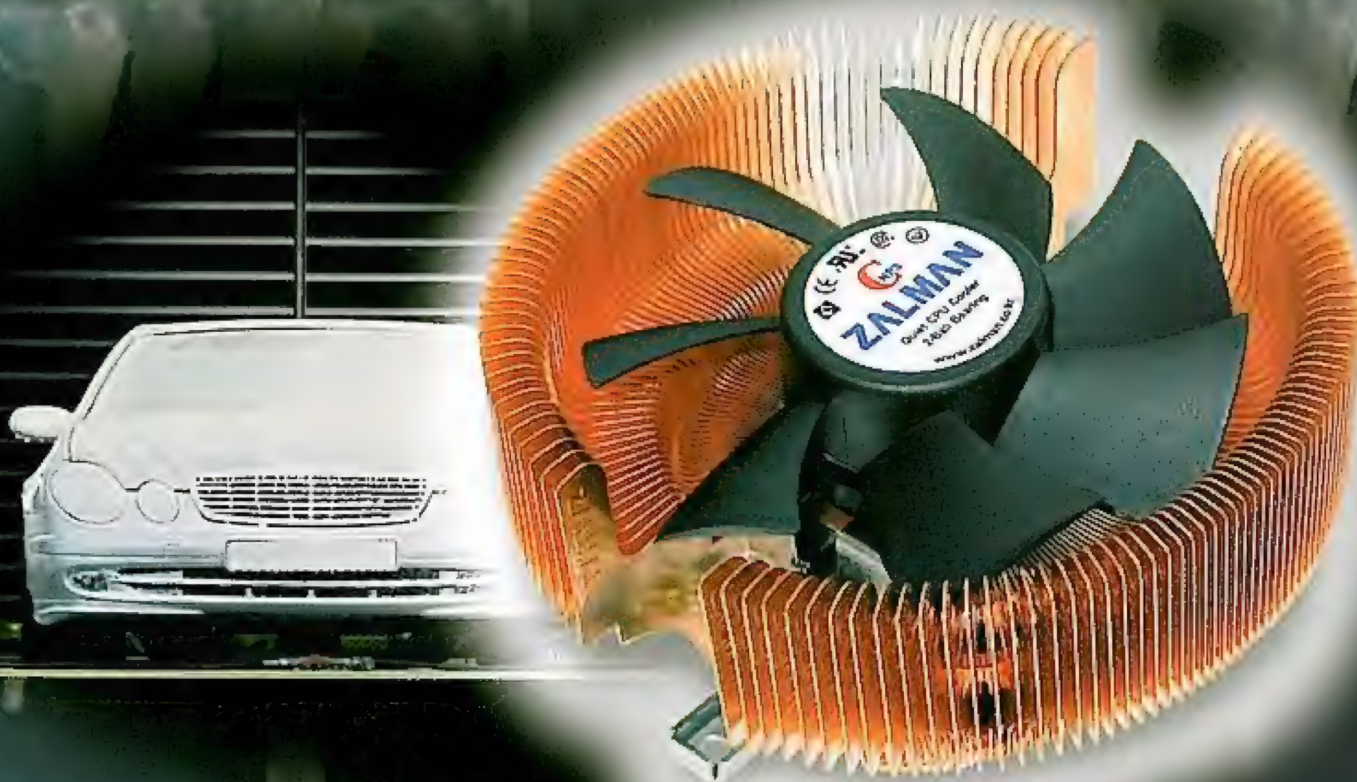
CONCLUZIE
Preţul lui Titan TTC-CW7TB/825 este destul de scăzut pentru un cooler de cupru, iar performanţele sunt bune.



- Platformă: Socket 478
- Material construcţie: Cupru
- Turaţie ventilator: 4500rpm

Verdict 84.75

The name of cooling industry !



ZALMAN

București, Str. Știrbei Vodă nr.172, Tel : 021 221 73 77
stirbei@depozituldecalculatoare.ro
București, B-dul Ion Mihalache nr. 109, Tel : 021 224 18 70
mihalache@depozituldecalculatoare.ro
București, B-dul Decebal 18, Tel: 021 326 57 33
decebal@depozituldecalculatoare.ro
București, B-dul Stefan cel Mare nr. 22, Tel: 021 210 53 93
stefancelmare@depozituldecalculatoare.ro
Pitești, Str. Republicii Nr. 162-164
Tel: 0248 610070, pitesti@depozituldecalculatoare.ro

Ploiești, Str. Republicii 197,Bl. 5C1, parter,
Tel: 0244 127 803 ploiesti@depozituldecalculatoare.ro
Slobozia, Str. Matei Basarab Bl.43, parter,
Tel: 0243 231 506
slobozia@depozituldecalculatoare.ro
Brașov, Str. A. I. Cuza nr. 6, Tel: 0268 470 019
brasov@depozituldecalculatoare.ro
Calarași, Str. București Bl.10, parter,
Tel: 0242 333 624
calarasi@depozituldecalculatoare.ro

dc ©
DEPOZITUL DE CALCULATOARE

ROMSOFT®
THE HARDWARE COMPANY
București Bd. Mareșal Averescu 8-10
Tel: 021 224 03 33; Fax: 021 224 36 00 office@romsoft.ro
www.romsoft.ro www.itshop.ro www.ratepc.ro
www.depozituldecalculatoare.ro



18.7$ Depozitul de Calculatoare/ UltraPRO Computers
021-221.73.77/021-211.70.90
www.itshop.ro/www.ultrapro.ro

Titan TTC-CW8TB

CONSTRUCȚIE

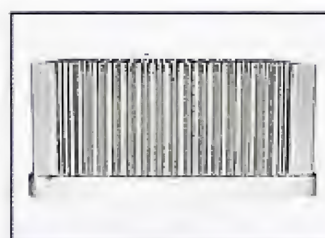
Pentru a obține un preț competitiv pentru TTC-CW8TB fără a face rabat la performanță Titan a folosit pentru partea inferioară a radiatorului un strat de cupru pentru a îmbunătăți transferul termic. Radiatorul are o formă ciudată, lamelele au fost înlocuite cu pini destul de groși. O grilă cromată protejează ventilatorul.

PERFORMANȚE

Performanțele lui Titan TTC-CW8TB nu sunt strălucite, overclocking-ul puternic nefiind recomandat deoarece în test temperatura a atins valoarea de 54°C.

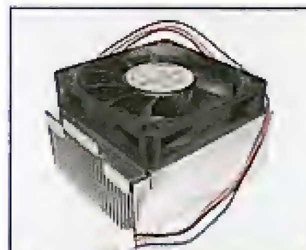
CONCLUZIE

Titan TTC-CW8TB nu se recomandă amatorilor de overclocking însă face față procesoarelor de frecvență scăzută.



- Platformă: Socket 478
- Material construcție: Aluminiu + Cupru
- Turație ventilator: 4500rpm

Verdict 66.25



8.9$ UltraPRO Computers / Depozitul de Calculatoare
021-211.70.90/021-221.73.77
www.ultrapro.ro/www.itshop.ro

Titan TTC-W4TB

CONSTRUCȚIE

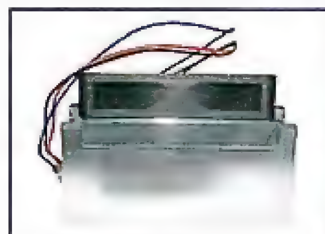
Radiatorul lui Titan TTC-W4TB este confecționat în totalitate din aluminiu și are un sistem de prindere relativ simplu. Ventilatorul este silențios și eficient deși nu este foarte înalt. În pachet am găsit pe lângă obișnuita seringă cu pastă termoconductoare și un scurt manual de instalare. Ventilatorul nu este dotat cu o grilă protectoare.

PERFORMANȚE

În ciuda designului simplu Titan TTC-W4TB s-a dovedit performant în teste, spre exemplu temperatura în IDLE fiind de doar 36°C.

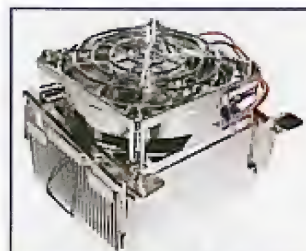
CONCLUZIE

Prețul scăzut și performanțele bune sunt un plus pentru Titan TTC-W4TB. Un aspect negativ este designul radiatorului.



- Platformă: Socket 478
- Material construcție: Aluminiu
- Turație ventilator: 4500rpm

Verdict 84.00



11.7$ Depozitul de Calculatoare/ UltraPRO Computers
021-221.73.77/021-211.70.90
www.itshop.ro/www.ultrapro.ro

Titan TTC-W5TB(TC2)

CONSTRUCȚIE

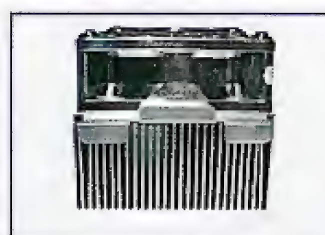
TTC-W5TB(TC2) este realizat din aluminiu, forma radiatorului fiind una clasică. Ceea ce diferențiază acest cooler este folosirea unui ventilator argintiu, cu grilă cromată de aceeași culoare. De asemenea, pentru reducerea zgomotului, Titan a implementat un sistem de control al turației în funcție de temperatură.

PERFORMANȚE

La capitolul performanță Titan TTC-W5TB(TC2) nu strălucește din cauza turației mici a ventilatorului, însă temperatura rămâne la valori rezonabile.

CONCLUZIE

Aspectul și silențiozitatea sunt atuurile lui Titan TTC-W5TB(TC2).



- Platformă: Socket 478
- Material construcție: Aluminiu
- Turație ventilator: 3320rpm

Verdict 75.25



11.4$ UltraPRO Computers / Depozitul de Calculatoare
021-211.70.90/021-221.73.77
www.ultrapro.ro/www.itshop.ro

Titan TTC-W6TB/825

CONSTRUCȚIE

TTC-W6TB/825 este cea mai simplă variantă de coolere din seria TT-W6TB produse de Titan. Radiatorul este confecționat din aluminiu și are un design simplu. Ventilatorul funcționează la o turație de 4500rpm, dar este silențios. Instalarea și dezinstalarea cooler-ului se realizează ușor datorită sistemului de prindere excelent.

PERFORMANȚE

Performanțele lui Titan TTC-W6TB/825 sunt foarte bune datorită ventilatorului de dimensiune mare.

CONCLUZIE

Prețul scăzut și performanțele bune în toate testele fac din Titan TTC-W6TB/825 o alegere bună pentru majoritatea utilizatorilor.



- Platformă: Socket 478
- Material construcție: Aluminiu
- Turație ventilator: 4500rpm

Verdict 80.50



14.7$ Depozitul de Calculatoare/ UltraPRO Computers
021-221.73.77/021-211.70.90
www.itshop.ro/www.ultrapro.ro

Titan TTC-W6TB(TC/LD2/825)

CONSTRUCȚIE

TTC-W6TB(TC/LD2/825) este compus dintr-un radiator din aluminiu cu senzor pentru temperatura procesorului și un ventilator argintiu pe care sunt montate leduri albastre. Ventilatorul este protejat de o grilă argintie. Sistemul de prindere este foarte simplu de folosit. Ventilatorul este foarte silențios datorită controlului turației.

PERFORMANȚE

Datorită controlului turației ventilatorului, temperatura procesorului este destul de ridicată, totuși în limite acceptabile.

CONCLUZIE

Titan TTC-W6TB(TC/LD2/825) se remarcă prin silențiozitate, ușurința instalării și prezența ledurilor colorate.



- Platformă: Socket 478
- Material construcție: Aluminiu
- Turație ventilator: 4500rpm

Verdict 72.25



32€ Best Computers
021-303.01.91
www.bestcomputers.ro

Vantec Aeroflow VP4-C7040

CONSTRUCȚIE
Aeroflow VP4-C7040 este un cooler produs de Vantec cu un design aparte, lucru care se observă din construcția radiatorului care are un culoar liber în centru pentru o mai bună răcire a procesorului. Paletele ventilatorului se lățesc spre exterior și au un design care amintește de o elice de avion. Talpa radiatorului are o inserție de cupru.

PERFORMANȚE
Performanțele cooler-ului sunt destul de slabe, zgomotul produs de ventilatorul cu turația de 5600rpm fiind ridicat.

CONCLUZIE
Cei care doresc un cooler cu un design deosebit vor fi atrași de Vantec Aeroflow VP4-C7040.



- Platformă: Socket 478
- Material construcție: Aluminiu + Cupru
- Turație ventilator: 5600rpm

Verdict 73.25



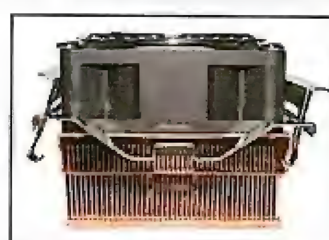
22€ Best Computers
021-303.01.91
www.bestcomputers.ro

Vantec CooperX CCK-7025

CONSTRUCȚIE
Vantec CooperX CCK-7025 este construit în totalitate din cupru, lucru care duce la o greutate de 537g. Acest lucru este compensat de modalitatea foarte ușoară de instalare pentru care nu avem nevoie de șurubelniță, prinderea de socket fiind fermă. Ventilatorul, deși are doar 4000rpm, este destul de gălăgios și este protejat de o grilă metalică.

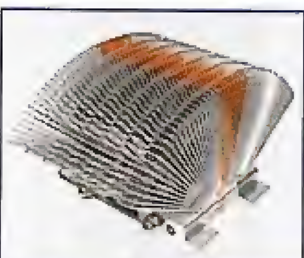
PERFORMANȚE
Vantec CooperX CCK-7025 a avut o comportare bună în teste, făcând față cu succes procesorului de test de 2.4GHz.

CONCLUZIE
Instalarea lui Vantec CooperX CCK-7025 este foarte ușoară iar performanțele sunt satisfăcătoare.



- Platformă: Socket 478
- Material construcție: Cupru
- Turație ventilator: 4000rpm

Verdict 76.25



34.2$ Depozitul de Calculatoare
021-221.73.77
www.itshop.ro

Zalman CNPS6500B-AlCu

CONSTRUCȚIE
Zalman CNPS6500B-AlCu este compus dintr-un radiator în formă de evantai și un ventilator de carcasă care se montează astfel încât să sufle aer peste radiator. Pentru cei care doresc liniște deplină în carcasă a fost livrat un potențiometru pentru controlul turației care, din păcate, nu poate fi accesat decât prin deschiderea carcasei.

PERFORMANȚE
Performanțele lui Zalman CNPS6500B-AlCu sunt excelente datorită suprafeței mari de disipare a căldurii.

CONCLUZIE
Zalman CNPS6500B-AlCu are toate atuurile pentru a atrage orice categorie de utilizatori.



- Platformă: Socket 478
- Material construcție: Aluminiu + Cupru
- Turație ventilator: 2500rpm

Verdict 82.50



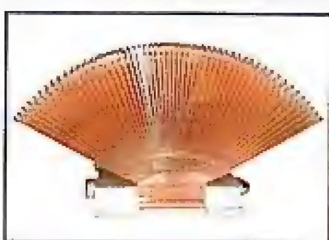
47.7$ Depozitul de Calculatoare
021-221.73.77
www.itshop.ro

Zalman CNPS6500B-Cu

CONSTRUCȚIE
Construcția din cupru a lui Zalman CNPS6500B-Cu contribuie la greutatea colosală de 898g, însă sistemul de montare asigură prinderea fermă de socket-ul procesorului. Ventilatorul de carcasă asigură ventilarea eficientă a aerului de deasupra procesorului. Turația poate fi ajustată din potențiometrul livrat în pachet.

PERFORMANȚE
Temperaturile în timpul funcționării sunt foarte scăzute, la acest lucru contribuind din plin forma radiatorului și folosirea cuprului pentru construcție.

CONCLUZIE
Zalman CNPS6500B-Cu este un cooler foarte performant cu dotări excelente.



- Platformă: Socket 478
- Material construcție: Cupru
- Turație ventilator: 2500rpm

Verdict 86.00



45.8$ Depozitul de Calculatoare
021-221.73.77
www.itshop.ro

Zalman CNPS-7000Cu

CONSTRUCȚIE
Zalman CNPS-7000Cu este un radiator în formă de cilindru cu ventilatorul montat în mijloc. Pereții cilindrului sunt formați din lamele fine ale radiatorului.
Sistemul de prindere este compatibil și cu viitoarele procesoare AMD Athlon64. Instalarea în sistem se face anevoios. Pentru controlul turației ventilatorului este livrat un potențiometru.

PERFORMANȚE
Zalman CNPS-7000Cu a înregistrat cele mai mici temperaturi din test, lucru posibil datorită construcției ingenioase.

CONCLUZIE
Performanțele și designul atrăgător fac din Zalman CNPS-7000Cu un cooler cu care oricine se poate mândri.



- Platformă: Socket 478 + Athlon64
- Material construcție: Cupru
- Turație ventilator: 2400rpm

Verdict 88.00

Socket A / 370	Zalman CNPS6000B-Cu	Zalman CNPS3100-GP	Vantec CooperX CCK-6040H	Zalman CNPS6000-AlCu	Vantec Aeroflow VA4-C7040	Titan TTC-D5T (F/A/Cu35)	Titan TTC-D5TB (G/Cu35/R1)	Titan TTC-D5TB(G)	Titan TTC-CU5TB	Titan TTC-D5T (F/TC/L02)	Speeze 5R280B1H3	Titan TTC-CU8TB
Preț	33.5$	36.3$	23.5€	25.6$	32€	11.4$	10.2$	7.1$	18.4$	12.7$	3.5$	17.8$
Caracteristici												
Platformă	Socket A/370	Socket A/370	Socket A/370	Socket A/370	Socket A/370	Socket A/370	Socket A/370	Socket A/370	Socket A/370	Socket A/370	Socket A/370	Socket A/370
Material construcție	Cupru	Cupru+Aur	Cupru	Aluminiu+Cupru	Aluminiu+Cupru	Aluminiu+Cupru	Aluminiu+Cupru	Aluminiu	Cupru	Aluminiu	Aluminiu	Cupru
Dimensiuni (Lxlxi)	110x63x65	110x52x65	65x65x69	110x63x65	74.5x74.5x60	80x80x66.5	80x80x60	80x80x60	72x72x59.2	80x80x60	62x60x54	83.2x76.9x25.4
Greutate	462g	296g	394g	270g	384g	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Debit de aer (cfm)	N/A	N/A	37.6CFM	N/A	35.5CFM	38.22CFM	38.22CFM	38.22CFM	27.96CFM	42.59CFM	22.21CFM	25.67CFM
Rotații ventilator (rpm)	2500	2800	6800	2500	5600	3000	3000	3000	4500	3600	4800	4800
Zgomot produs	32dBA	35dBA	46.5dBA	32dBA	38dBA	29dBA	29dBA	29dBA	28dBA	29dBA	30dBA	32dBA
Durată de viață (ore)	50000	50000	70000	50000	80000	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000
Putere consumată	N/A	N/A	3.64W	N/A	3.84W	1.92W	1.92W	1.92W	2.4W	2.94W	N/A	2.28W
Rezultate teste												
IDLE (°C)	33	32	31	33	32	32	33	33	32	35	34	35
Full load (°C)	45	46	44	46	45	46	46	47	47	48	48	47
Overclocking (°C)	48	50	47	49	49	48	48	49	49	50	51	52
Note teste												
Performanță în IDLE	90	95	100	90	85	95	90	90	85	80	85	80
Performanță în Full Load	91	85	95	85	90	85	85	80	80	75	75	80
Performanță la Overclocking	85	75	90	80	80	85	85	80	80	75	70	65
Ergonomie	90	100	70	95	95	95	95	95	90	95	85	80
Dotări	90	90	75	90	65	45	40	40	40	50	60	40
Verdict	88.75	88.00	87.75	87.25	87.00	85.00	83.50	81.00	81.00	77.00	76.25	72.25

Socket 478	Zalman CNPS7000-Cu	Zalman CNPS6500B-Cu	Titan TTC-CW7TB/825	Titan TTC-W4TB	Speeze 7T268B1M3 Cool Cat	Zalman CNPS6500B-AlCu	Titan TTC-W6TB/825	Vantec CooperX CCK-7025	Titan TTC-W5TB(TC2)	Vantec Aeroflow VP4-C7040	Titan TTC-W6TB (TC/L02/825)	Titan TTC-CU7TB	Titan TTC-CW8TB
Preț	45.8$	47.7$	18.4$	8.9$	7.7$	34.2$	11.4$	22€	11.7$	32€	14.7$	15.8$	18.7$
Caracteristici													
Platformă	Socket 478 +Athlon64	Socket 478	Socket 478	Socket 478	Socket 478 +Socket A	Socket 478	Socket 478	Socket 478	Socket 478	Socket 478	Socket 478	Socket 478	Socket 478
Material construcție	Cupru	Cupru	Cupru	Aluminiu	Aluminiu	Aluminiu+Cupru	Aluminiu	Cupru	Aluminiu	Aluminiu+Cupru	Aluminiu	Cupru	Aluminiu+Cupru
Dimensiuni (Lxlxi)	109x109x62	120x83x65	100x91x68	85x71x54.5	90x78x48	120x83x65	100x91x68	83x73x61	85x71x69	74.5x87.5x60	100x91x78	83x71x54.5	100x91x68
Greutate	773g	898g	N/A	N/A	N/A	400g	N/A	537g	N/A	436g	N/A	N/A	N/A
Debit de aer (cfm)	N/A	N/A	36.31CFM	36.31CFM	27.8CFM	N/A	36.31CFM	33.1CFM	33.79CFM	35.5CFM	36.31CFM	25.31CFM	27.96CFM
Rotații ventilator (rpm)	2400	2500	4500	4500	3700	2500	4500	4000	3320	5600	4500	4800	4500
Zgomot produs	25dBA	32dBA	32dBA	32dBA	29.7dBA	32dBA	32dBA	34.5dBA	28dBA	38dBA	32dBA	32dBA	28dBA
Durata de viață (ore)	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000	80000	50000	50000	50000
Putere consumată	N/A	N/A	3.24W	3.24W	2.4W	N/A	3.24W	2.4W	2.88W	3.84W	3.24W	2.24W	2.4W
Rezultate teste													
IDLE (°C)	35	36	34	36	37	37	36	36	39	37	40	39	40
Full load (°C)	43	44	45	46	45	46	45	47	48	48	48	47	49
Overclocking (°C)	45	48	48	48	48	48	49	50	51	51	51	52	54
Note teste													
Performanță în IDLE	80	75	85	75	70	70	75	75	60	70	55	60	55
Performanță în Full Load	100	95	90	85	90	85	90	80	75	75	75	80	70
Performanță la Overclocking	100	85	85	85	85	85	80	75	70	70	70	65	70
Ergonomie	60	85	100	100	95	85	95	80	100	85	100	75	100
Dotări	100	90	40	65	70	90	40	65	70	65	50	40	40
Verdict	88.00	86.00	84.75	84.00	83.75	82.50	80.50	76.25	75.25	73.25	72.25	67.25	66.25



Cu 746FX SiS ataca platforma AMD

În încercarea de a oferi soluţii viabile pentru platforma AMD, SiS a lansat chipset-ul 746FX.

PLATFORMA AMD CUNOAŞTE ÎN ultimul an o luptă acerbă pentru supremaţie, deoarece pe piaţă au apărut noi procesoare cu frecvenţe de bus mărite, acest lucru făcând ca în următoarele luni să fie anunţate mai multe chipset-uri care le vor suporta. Astfel, în foarte scurt timp a avut loc migraţia de la frecvenţa de bus de 266MHz la 333MHz. Lucrurile tind să se complice şi mai mult deoarece AMD a anunţat că viitoarele procesoare cu nucleu Barton vor avea o frecvenţă de bus de 400MHz. Acest lucru va face ca principalii producători de chipset-uri să anunţe noi plăci de bază.

În momentul actual, principalii pioni ai platformei AMD sunt VIA şi NVIDIA. Liderul de performanţă este NVIDIA cu al său nForce2, care beneficiază şi de o versiune care suportă frecvenţa de bus de 400MHz. Deşi puţini producători livrează astfel de plăci, ele au fost anunţate de toată lumea. În ciuda faptului că chipset-urile SiS destinate platformei AMD nu au excelat vreodată prin performanţe deosebite, producătorul taiwanez a anunţat chipset-ul SiS748 care va suporta oficial această frecvenţă.

Până la apariţia noului chipset, SiS a lansat intermediar SiS746FX ce aduce suport oficial pentru memoria DDR400 şi promite să ofere performanţe apropiate de chip-urile concurenţilor. Cunoscut drept un producător de chipset-uri ieftine ce oferă o performanţă rezonabilă, SiS încearcă să intre în competiţie directă cu principalii săi concurenţi prin lansarea lui SiS746FX şi ulterior a lui SiS748.

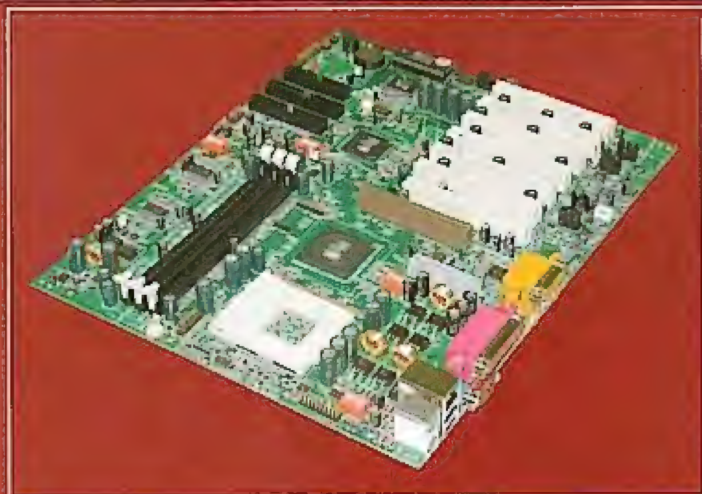


SiS Chipsets

SiS746FX

Urmărind specificaţiile furnizate de SiS, observăm că SiS746FX nu este un chipset revoluţionar deoarece lucruri precum AGP 8X, suport DDR400, controller Fast Ethernet, USB 2.0 şi codec de sunet compatibil AC'97 sunt oferite de concurenţă cu mult timp înainte. SiS a ales să ofere totuşi controller Firewire integrat în southbridge-ul SiS963. Astfel se înlătură nevoia de a folosi un chip specializat. Acest lucru se traduce printr-un cost scăzut pentru producerea unei plăci de bază, constituind un avantaj pentru SiS, dacă performanţele se dovedesc la nivelul concurenţei.

Un alt punct forte al lui SiS746FX îl constituie viteza de interconectare cu southbridge-ul care datorită tehnologie MuTIOL 1G, ce transmite 16 biţi de date la frecvenţa de 533MHz, a ajuns la 1GB/s. Astfel, SiS746FX permite integrarea a mai multor dispozitive periferice fără a afecta foarte mult performanţele sistemului. Numărul

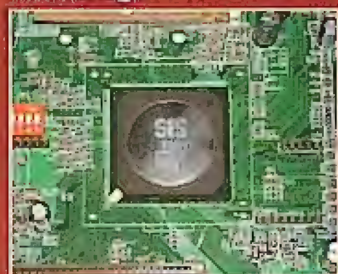


SiS 746FX

N/A Prima impresie direct de la SiS

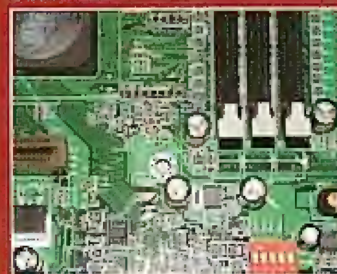
Distribuitor: N/A

Northbridge



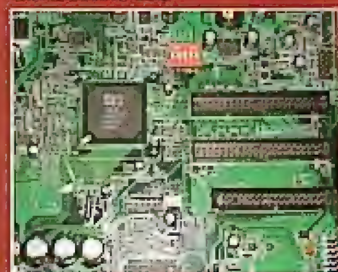
Northbridge-ul se încălzește tare în timpul funcționării

DIMM-uri



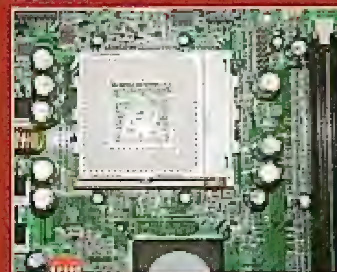
DIMM-urile sunt instalate prea aproape de placa video

Conectorii IDE



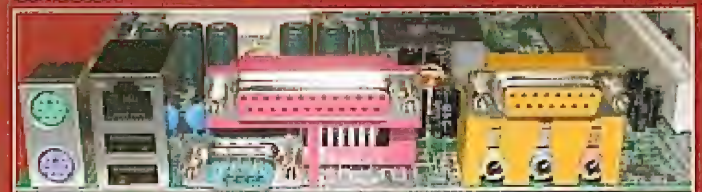
Conectorii IDE sunt așezați în paralel cu sloturile PCI

Socket



Socket-ul este puțin prea aglomerat

Conectori



Conectorii din spatele carcasei sunt standard

Performanțe jocuri: 0.609 • Performanțe sintetice: 0.722 • Dotări: N/A **N/A**

maxim de porturi USB 2.0 suportate de chipset este de 6, suficient pentru majoritatea utilizatorilor. Pe partea de stocare sunt suportate două canale IDE compatibile ATA133.

CEI DOI CONCURENȚI

Primul lucru care atrage atenția la Soltek SL-75FRN2-RL este PCB-ul de culoare aurie. Acesta este completat de colorarea în galben a sloturilor PCI, AGP, a conectorilor IDE și a două din cele trei DIMM-uri de memorie. Ventilatorul care are rolul de a răci northbrige-ul este și el dotat cu o grilă aurie pe care tronează sigla Soltek. Toate aceste alegeri ale producătorului contribuie la aspectul plăcut al plăcii.

Pe partea de aranjare a componentelor nu sunt foarte multe lucruri de reproșat. Cel mai mare neajuns este montarea sloturilor de memorie prea aproape de cel AGP, acest lucru traducându-se prin imposibilitatea scoaterii sau introducerii de noi module fără a înlătura placa video. Spațiul din jurul soclului procesorului permite instalarea de coolere de dimensiuni mari fără cea mai mică problemă.

Soltek SL-75FRN2-RL oferă controller RAID integrat însă acesta are doar un canal IDE. Conectorii standard IDE sunt plasați în paralel cu DIMM-urile de memorie. Conectorul floppy, cel RAID precum și cei doi Serial ATA sunt plasați în partea inferioară a plăcii de bază, lucru foarte convenabil când avem mai multe harddisk-uri în carcasă.

Lucrurile se schimbă când trecem la placa SiS 746FX, aceasta fiind o mostră pentru presă primită direct de la SiS. Acest lucru este vizibil de la prima privire datorită dimensiunilor plăcii, care sunt mai mari decât cele ale plăcilor ATX normale. La o privire mai atentă se observă slotul AMR care este așezat într-o poziție neobișnuită, imediat sub cel AGP. SiS 746FX este dotată cu două butoane pentru RESET și POWER, pentru a ușura testarea plăcii. Pe placă mai găsim patru Dip Switch-uri ce setează diferiți parametrii ai plăcii. SiS recomandă nealterarea acestor setări deoarece stabilitatea plăcii poate fi afectată serios. Am decis să lăsăm neatinse aceste Dip Switch-uri, mai ales că funcțiile lor nu erau menționate în manualul sumar care a însoțit placa.

Layout-ul plăcii nu este foarte îngrijit, lucru datorat faptului că placa nu este destinată producției de serie. Astfel găsim condensatori plasați lângă sloturile PCI și pini de conectare răsfirați pe toată suprafața plăcii. Northbridge-ul nu beneficiază de vreun mijloc de răcire pasivă sau activă și se încălzește puternic în timpul funcționării.

Pe partea de dotări, Soltek SL-75FRN2-RL este învingătorul clar, datorită bundle-ului bogat care include programele PC-cillin, VirtualDrive 7, RestoreIT 3 Lite, Partition Magic 6.0 SE și DriveImage 4.0. De asemenea, pe CD-ul cu driveri se află și un program de monitorizare a componentelor hardware din sistem. SiS 746FX, fiind o mostră pentru presă, nu are decât un CD cu driverii și manualul în format electronic.

PERFORMANȚĂ

Detalii tehnice

Model	SiS 746FX	Soltek SL-75FRN2-RL	ASUS A7N8X
Chipset	SiS 746FX	nForce2	nForce2
FSB	166/133/MHz	333/266/200MHz	333/266MHz
Northbridge	746FX	nForce2 SPP	nForce2 2 SPP
Răcire northbridge	☐	Activă	Pasivă
Southbridge	SiS 963	nForce2 MCP	nForce2 MCP-T
AGP	1	1 8X	1 8X
PCI	6	5	5
CNR	0	0	5
Tip memorie	DDR400/333	DDR400/333	DDR400/333/266
Memorie maximă	3GB	3GB	3GB
Serial ATA	☐	■	■
ATA	133	133	133
USB 2.0	2	2/6	6
Firewire	☐	☐	2
RAID	☐	■	SiI 3112A Serial ATA
Audio onboard	AC'97 v2.2	AC'97 cu 6 canale	Sound Storm
LAN onboard	■	■	3Com + NVIDIA

Ținând cont de faptul că SiS 746FX este o mostră pentru presă, performanțele acesteia nu dau o imagine foarte precisă asupra performanțelor pe care le vom obține cu o versiune finală a plăcii. Totuși ne putem face o părere despre categoria de performanță în care se încadrează chipset-ul 746FX.

Conform rezultatelor obținute putem anticipa că SiS 746FX va concura cu chipset-ul VIA KT400. Acest lucru nu este surprinzător ținând cont de specificațiile celor două chipset-uri. Spre exemplu, amândouă folosesc tehnologia single-channel pentru memoria DDRAM în timp ce liderul performanței, nForce2 folosește memoria DDRAM în mod dual-channel, furnizând astfel procesorului mai multă lățime de bandă.

În jocuri, Soltek SL-75FRN2-RL a obținut rezultate cu 14-26% mai bune decât SiS 746FX. În aplicațiile sintetice SiS 746FX s-a dovedit mai bun în lucrul cu harddisk-ul unde a înregistrat un avans de aproape 6%, în rest fiind devansat de Soltek SL-75FRN2-RL cu o diferență rezonabilă.

Pe durata testului ambele plăci nu au avut probleme de stabilitate, singurul bug întâlnit a avut legătură cu BIOS-ul lui SiS 746FX. Pentru a putea instala sistemul de operare și pentru a rula testele a trebuit să dezactivăm opțiunea de oprire a sistemului în cazul încălzirii excesive a procesorului. Probabil acest bug nu va exista în variantele de serie ale plăcii.

OVERCLOCKING

Pe partea de overclocking Soltek SL-75FRN2-RL oferă opțiuni bogate, selectabile din BIOS. În testul nostru am reușit să facem overclocking procesorului AthlonXP 1800+ până la ratingul 2000+. De reținut că procesorul de test este construit în tehnologia 0.18 microni, fapt care nu face din acesta un potențial overclocker dacă este comparat cu noile procesoare AthlonXP Thoroughbred B0. Performanțele în teste au crescut simțitor, astfel, în Quake 3 la rezoluția de 640x480 pixeli am obținut 265 FPS, iar în 3DMark 2001 la aceeași rezoluție am înregistrat o creștere de 324 de puncte.

Stabilitatea plăcii a fost excelentă, lucru care dovedește calitatea construcției lui Soltek SL-75FRN2-RL.

La polul opus se găsește SiS 746FX, care nu oferă nici o opțiune de overclocking, acest lucru datorându-se și faptului că nu este o placă intrată în producția de serie. Mai mult ca sigur în momentul în care vor apărea primele plăci producătorii vor adăuga diverse opțiuni de overclocking.

CONCLUZIE

Acest versus dovedește că nForce2 este în continuare cel mai performant chipset al platformei Socket A. Totuși, testul nostru a demonstrat că și SiS este capabil să producă un chipset performant, care datorită prețului scăzut se poate dovedi o alternativă viabilă pentru procesoarele AthlonXP.

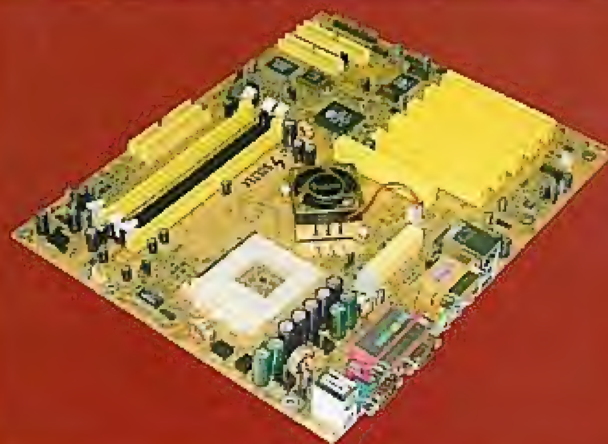
Ionuț Popa

Overclocking

	746FX	SL-75FRN2-RL	A7N8X
Modificare FSB	100-166MHz	100-250MHz	100-211MHz
Multiplicator	□	5X-18X	6.5-17X
Voltaj procesor	□	1.1-1.85V	1.75V-1.85V
Voltaj AGP	□	1.5-1.8V	□
Voltaj DIMM	□	2.5-2.8V	□
Setări BIOS /jump/dip	■ ■ ■	■ ■ □	■ ■ □

Teste

	746FX	SL-75FRN2-RL	A7N8X
Quake 3 (640x480)	198.6	250.6	242
Serious Sam (640x480)	137.8	163.4	165.5
3DMark2001 SE (640)	7808	8970	8999
Sandra Memory Int.	1870	2095	2167
Sandra Memory Flt.	1745	1999	1977
Sandra Dhrystone	4246	4246	4255
Sandra Whetstone	2122	2126	2147
Sandra Disk	29529	27864	27751
PC Mark CPU	4502	4725	4755
PC Mark Memory	2810	3587	3442



Soltek SL-75FRN2-RL

105$+TVA Performanță și bundle software

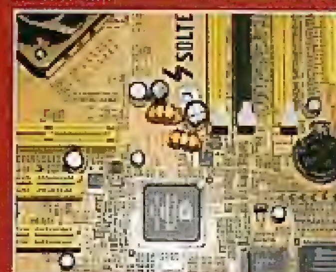
Distribuitor: ProCA Romania / Best Computers • Tel.: 021-323.82.00 / 021-303.01.91
Web: www.proca.ro / www.bestcomputers.ro

Northbridge



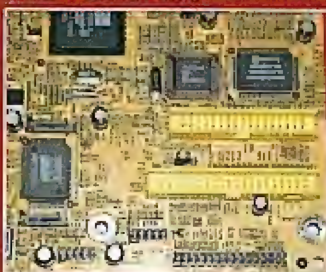
Radiator și ventilator cu sigla Soltek

DIMM-uri



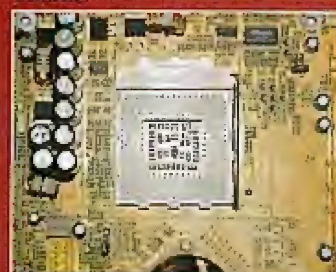
DIMM-urile incomodează instalarea plăcii video

RAID + Serial ATA



Conectorul RAID și cel Serial ATA sunt instalați în partea inferioară a plăcii de bază

Socket



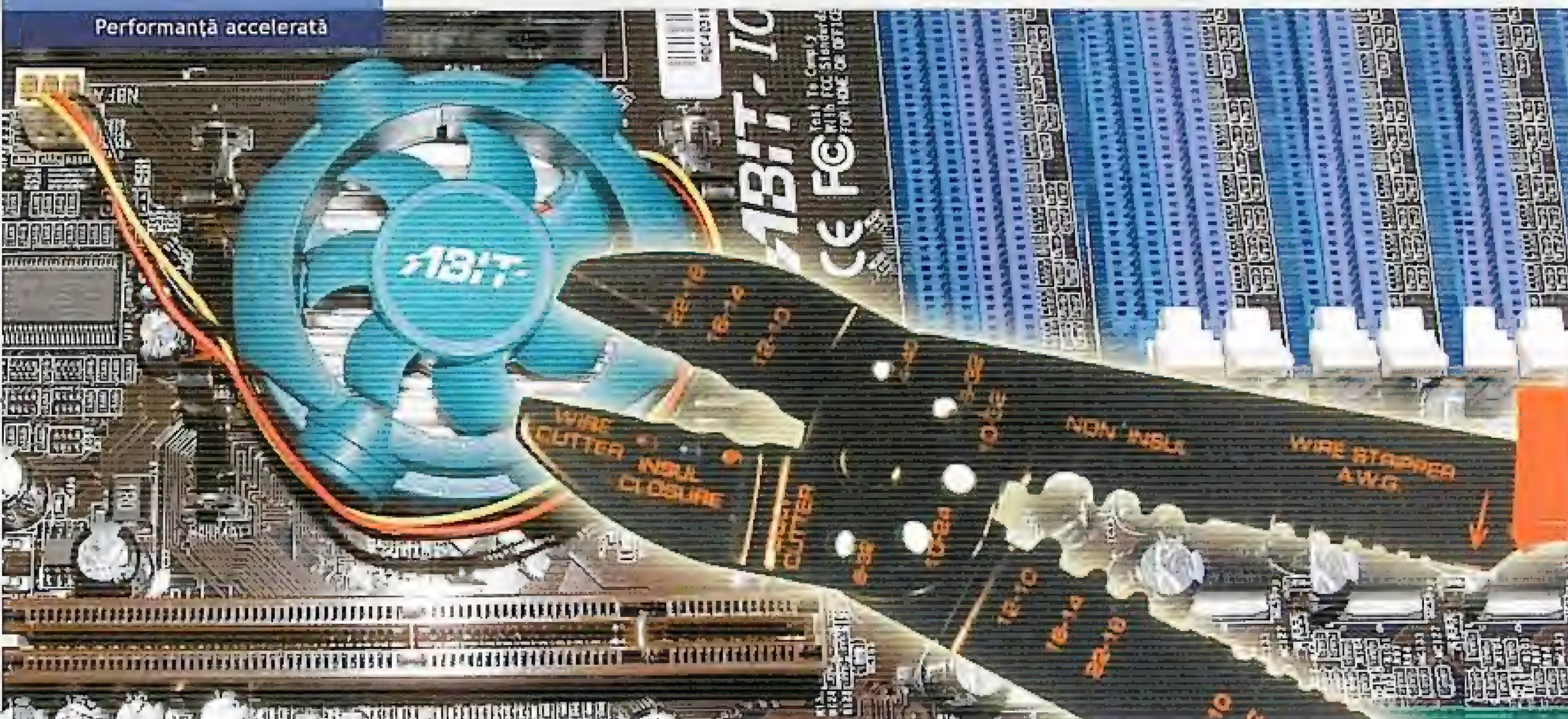
Spațiul din jurul socket-ului permite instalarea de coolere de dimensiuni mari

Conectori



Conectorii din spatele carcasei nu sunt standard

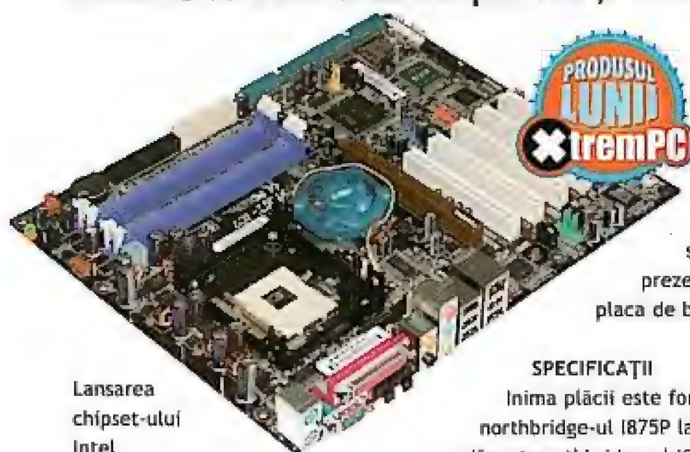
Performanțe jocuri: 0.730 • Performanțe sintetice: 0.781 • Dotări: 0.048 **1.559**



PERFORMANTA ACCELERATA

OPTIMIZARILE FAC DIFERENTA

Saltul de performanță adus de noile procesoare Intel Pentium 4 cu frecvența de bus la 800MHz se datorează deopotrivă și noului chipset I875P Canterwood



Lansarea chipset-ului Intel Canterwood a fost urmată de apariția plăcilor de bază de la marii producători care implementează acest chipset. Astfel, pe Internet au apărut prezentări ale implementărilor de la ASUS, MSI, Epox, Abit, Gigabyte, fiind așteptate și mai multe plăci în săptămânile care urmează. Prin amabilitatea firmei Abit, care ne-a trimis vârful liniei sale de produse cu chipset-ul Intel Canterwood, putem să vă prezentăm placa de bază IC7-G.

SPECIFICAȚII

Inima plăcii este formată de northbridge-ul I875P la care s-a adăugat southbridge-ul ICH5R. Din această combinație Abit IC7-G reușește să ofere suport pentru procesoarele Intel Pentium 4 cu frecvențe de bus de 400/533 repectiv 800MHz. De asemenea, poate fi activată sau dezactivată opțiunea Hyper-Threading dacă aceasta este prezentă în procesor. Memoria DDR400 poate fi instalată în cantități de maxim 4GB în cele patru DIMM-uri ale plăcii. Când un procesor cu FSB-ul la 800MHz este folosit cu memorie DDR400 în dual-channel din BIOS putem activa PAT (Performance Acceleration Technology) cate îmbunătățește semnificativ performanțele în teste. În BIOS-ul lui Abit IC7-G PAT poate fi dezactivată sau poate avea valorile Turbo, Fast și Ultra. Folosirea celor mai agresive setări presupune existența unor memorii de calitate. Pentru folosirea în servere se poate seta corecția erorilor (ECC). În slotul AGP 8X se pot monta plăci video care se alimentează la 1.5V și 0.8V. Controller-ul Gigabit Lan este produs de Intel și respectă specificațiile CSA (controller-ul este legat direct la northbridge, neîngreunând transferul cu southbridge-ul). Acesta suportă un maxim de opt porturi USB 2.0 și oferă nativ suport pentru două canale IDE ATA100 și două Serial ATA RAID(0). Abit a integrat pentru IC7-G un controller Firewire care permite un transfer maxim de

Contact			
Distribuitor			Tape Computer
Telefon			021-330.57.83
Preț / Garanție			218.8$ / 24 luni
Detalii tehnice			
Socket / Chipset / FSB			Socket 478/I875P+ICH5R/800MHz
Sloturi			1 AGP/ 5PCI
Memorie / Capacitate			DDR400/4GB
Conectori			6xUSB2.0, 3xFirewire, Gigabit Lan
ATA / RAID			2xATA100 / 2xSerial ATA RAID(0), 2xSerial ATA RAID(0/1)
Extra			Conectori USB și Firewire externi, cabluri ATA rounded, alimentare Serial ATA
Overclocking			
FSB / Multiplicator			100-412MHz / Da
V Core / V DIMM / V AGP / V Chipset			Da / Da / Da / Nu
Performanțe			
Sintetice:	1.407	Dotări:	0.070
Jocuri:	1.333	Verdict:	2.610



➲ Northbridge-ul are răcire activă

400Mb/s. Pe placă mai găsim doi conectori Serial ATA care pot fi cuplați în RAID (0/1) prin chip-ul Silicon Image PCI. Codecul audio este Realtek ALC650 cu șase canale. Abit furnizează și conectori S/PDIF pentru placa de sunet.

LAYOUT

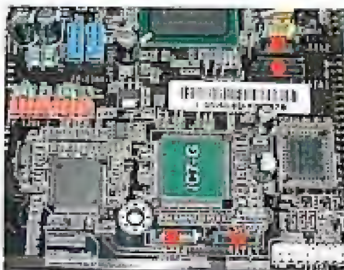
Abit IC7-G se remarcă prin amplasarea foarte aerisită a diverselor componente. Cele patru DIMM-uri de memorie sunt colorate altfel încât cele două canale ale memoriei să poată fi identificate ușor. Instalarea acesteia nu necesită scoaterea plăcii video. Conectorul floppy este montat în paralel cu DIMM-urile de memorie, alimentarea ATX găsindu-se în continuarea acestuia. Cei doi conectori IDE ATA100 sunt plasați pe marginea părții inferioare a plăcii, o alegere destul de ciudată. Conectorii Serial


➲ Conectorii IDE sunt așezați cu pinii în laterala plăcii

ATA sunt grupați doi câte doi. Northbridge-ul este răcit activ de un cooler cu sigla Abit. La înlăturarea radiatorului se observă chip-ul northbridge-ului rotit la 45° față de sloturi. Acesta are aspectul unui procesor Pentium III. Pe panoul din spatele carcasei avem patru conectori USB2.0, unul Firewire și cel pentru placa de rețea. Nu lipsesc nici conectorii audio analogici pentru cele șase canele, precum și ieșirile și intrările optice S/PDIF. PCB-ul din care este construită placa are culoarea neagră și este rotunjit la colțuri.

DOTĂRI

Abit IC7-G este cea mai dotată placă de până acum, numărul conectorilor disponibili fiind de-a dreptul impresionant: șase porturi USB 2.0, trei Firewire, dual Serial

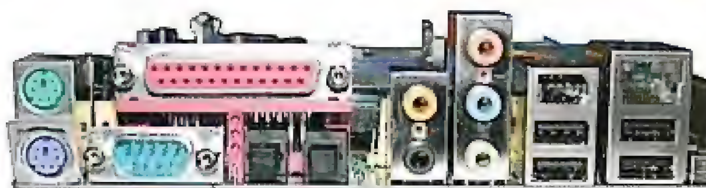


➲ Conectorii Serial ATA sunt grupați doi câte doi

ATA RAID, conectori audio optici și analogici, plus adaptorul Paralell ATA-Serial ATA cu numele patentat Serilell 2. Pentru îmbunătățirea circulației aerului din carcasă, Abit s-a hotărât să includă cabluri IDE rotunjite. Pe CD-ul care însoțește placa găsim driverii și programul Abit de monitorizare hardware a voltajelor și temperaturilor din sistem. Cutia în care este livrată IC7-G are toate componentele împachetate cu grijă. Manualul și CD-ul de instalare sunt amplasate într-o cutie cu profil îngust, în timp ce cablurile și plăcuțele adiționale sunt plasate într-o cutie mai mare.

PERFORMANȚE

Pentru testarea lui Abit IC7-G am folosit procesorul de test Pentium 4 la 2.4GHz cu FSB-ul la 533MHz, apoi am efectuat o serie de teste cu un procesor Pentium 4 la 3GHz cu FSB-ul la 800MHz deblocat oferit de

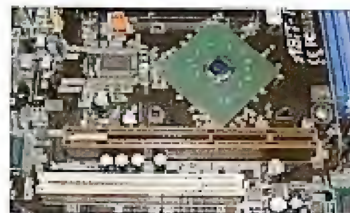

➲ În spatele carcasei avem patru conectori USB 2.0, unul Firewire, unul Lan, conectorii audio analogici și cei S/PDIF In și Out

firma Concept Electronics. În tabelul comparativ am inclus și rezultatele obținute cu procesorul underclockat la 2.4GHz cu FSB-ul la 800MHz. Trecerea la FSB-ul la 800MHz a adus o creștere de 25fps în Quake3, iar în 3DMark2001SE am câștigat 424 de puncte. Cea mai spectaculoasă creștere s-a înregistrat în testul de memorie din SiSoft Sandra, unde diferența a fost de 37%. Per total în jocuri diferența a fost de aproximativ 8-10%. Opțiunile de overclocking disponibile în BIOS sunt foarte complexe și sunt grupate în meniul Soft Menu III. De aici se pot seta voltajele pentru procesor, slotul AGP și DIMM-urile de memorie. De asemenea, FSB-ul poate fi modificat în incremenți de 1MHz până la valoarea de 412MHz. Raportul AGP/PCI poate fi fixat pentru a nu fi afectat de modificarea FSB-ului. Memoria are doar trei raporturi cu FSB-ul: 1:1, 5:4, 3:2 când este folosită împreună cu un procesor de ultimă generație cu frecvența de bus de 800MHz.

În testul de overclocking, deoarece am avut un procesor deblocat, am încercat să vedem FSB-ul maxim la care poate funcționa stabil Abit IC7-G. Cifra maximă obținută a fost 250MHz, adică 1GHz Quad Bumped. Totuși performanțele în condițiile rulării procesorului asincron cu memoria sunt foarte slabe. Spre exemplu, în Quake 3 am obținut doar 310fps cu procesorul la frecvența de 3GHz. Se observă multiplele optimizări de care beneficiază chipset-ul Canterwood în momentul rulării sincronizate între procesor și memorie. Pentru overclocking-ul memoriei recomandăm folosirea de module de calitate, deoarece plăcile cu Intel Canterwood sunt pretențioase din acest punct de vedere.

CONCLUZIE

Achiziționarea unei plăci de bază cu chipset Intel Canterwood se justifică doar dacă procesorul folosit este cu FSB-ul la 800MHz și memoria este DDR400. În acest

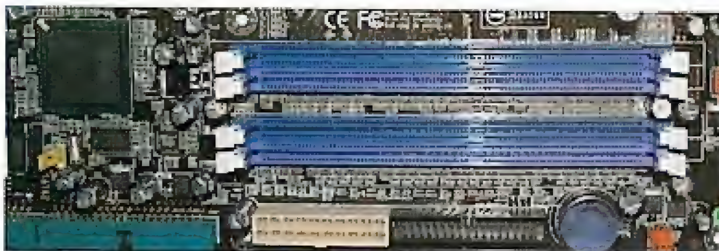

➲ Slotul plăcii video este AGP Pro. Northbridge-ul seamănă cu un procesor Pentium III

moment optimizările chipset-ului aduc un spor semnificativ de performanță. La folosirea unui procesor cu FSB-ul la 533MHz performanțele plăcii sunt puțin peste cele ale chipset-urilor Granite Bay și SiS655. Celor pentru care prețul de aproximativ 200€ pentru Abit IC7-G este o problemă, le recomandăm să aștepte testele efectuate cu plăcile cu chipset-ul Intel Springdale, care promite performanțe apropiate de Intel Canterwood la un preț mult mai accesibil.

Ionuț Popa

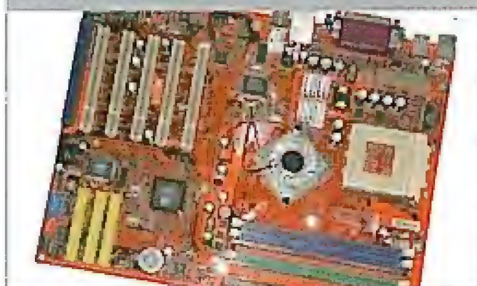
Teste

	P4 2.4GHz FSB533	P4 2.4GHz FSB800	P4 3.0GHz FSB800
Quake 3 (640x480)	313.2	338.4	370.1
Serious Sam (640x480)	166.9	176.7	197.7
3DMark2001SE (640x480)	9975	10399	11174
PCMark2002 CPU	5914	5924	7416
PCMark2002 Memorie	6708	7879	8509
Sandra Mem. Int	3433	4733	4877
Sandra Mem. Float	3433	4711	4846
Sandra CPU Dhrystone	4151	5537	6888
Sandra CPU Whetstone	2957	4706	5852
Sandra Disk	27837	27799	27781


➲ DIMM-urile de memorie sunt colorate separat pentru identificarea celor două canale de memorie. În paralel avem conectorul floppy și cel de alimentare

Placă de bază Socket A

MSI K7N2G-ILSR



K7N2G-ILSR este construită în jurul chipset-ului NVIDIA nForce2 la care MSI a adăugat multe dotări pentru a o face mai atractivă.

AVANTAJE

În pachetul lui K7N2G-ILSR găsim nici mai mult nici mai puțin de patru plăcuțe de extensie. Acestea sunt: o plăcuță cu doi conectori USB 2.0 și patru leduri de diagnosticare, una cu doi conectori Firewire, una cu TV-Out și cea din urmă cu conectori audio pentru patru canale suplimentare și S/PDIF out. Cablurile pentru Parallel ATA și Serial ATA nu au fost uitate. Pentru controller-ul RAID Promise 20376 este livrat un manual de utilizare și o dischetă cu driveri. InterVideo WinDVD este oferit ca bundle software. Opțional MSI K7N2G-ILSR poate fi dotat cu un modul Bluetooth.

PERFORMANȚE

În teste rezultatele obținute au fost foarte bune, MSI K7N2G-ILSR situându-se în plutonul fruntaș al plăcilor cu chipset nForce2. Capabilitățile de overclocking ale plăcii sunt foarte bune, în BIOS existând opțiuni pentru modificarea parametrilor procesorului precum și voltajele memoriei și plăcii video.

CONCLUZIE

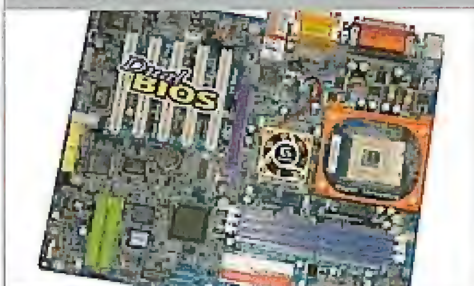
MSI a realizat prin K7N2G-ILSR o placă performantă cu dotări bogate. De asemenea, stabilitatea în condiții de overclocking este excelentă.

Contact	
Distribuitor	Diverta
Telefon	021-210.10.35
Preț / Garanție	150€ / 36 luni
Detalii tehnice	
Socket / Chipset / FSB	Socket A / nForce2+MCP-T / 333MHz
Sloturi	1 AGP 8X/5 PCI/ 1 ACR
Memorie / Capacitate	DDR400/ 3GB
Conectori	6xUSB 2.0, 2xFirewire, Lan
ATA / RAID	3xATA 133, 2xSerial ATA / Da
Extra	TV-Out, S/PDIF out, Soundstorm
Overclocking	
FSB / Multiplicator	100-200MHz / Da
V Core / V DIMM / V AGP / V Chipset	Da / Da / Da / Nu

Teste			
Quake3 640x480	248.2	Sandra Mem. Int	2086
Serious Sam 640x480	161.9	Sandra Mem. Float	1989
3DMark2001SE 640x480	8953	Sandra CPU Dhrystone	4211
PCMark2002 CPU	4695	Sandra CPU Whetstone	2128
PCMark2002 Memorie	3551	Sandra Disk	27871
Performanțe			
Sintetice:	0.777	Dotări:	0.062
Jocuri:	0.725	Verdict:	1.564

Placă de bază Socket 478

Gigabyte 8PE800 Ultra



8PE800 Ultra este vârful de gamă al plăcilor cu chipset I845PE produse de Gigabyte. Lista dotărilor acestei plăci este interminabilă: două plăcuțe cu patru conectori USB 2.0 suplimentari, o plăcuță cu conectori Firewire In și Out, una cu conectori Serial ATA externi și una cu S/PDIF Out, RCA și încă patru canale de sunet. Cablurile IDE și cele Serial ATĂ nu lipsesc. În afară de manualul de instalare, manualul pentru IDE RAID și cel pentru Serial ATA RAID, mai găsim și un bundle de programe Symantec pe CD-ul de instalare.

AVANTAJE

Layout-ul plăcii este foarte îngrijit, marginile PCB-ului sunt rotunjite, pinii pentru panoul frontal al carcasei sunt colorați pentru o identificare ușoară.

PERFORMANȚE

Performanțele se încadrează în segmentul superior al plăcilor cu chipset I845PE. Overclocking-ul este încurajat prin prezența în BIOS a opțiunilor pentru modificarea voltajelor procesorului, memoriei și slotului AGP. Am reușit să facem overclocking la procesorul de test până la 2.88GHz, cu memoria setată la 320MHz DDR. Astfel am reușit să obținem 329.3fps în Quake 3.

CONCLUZIE

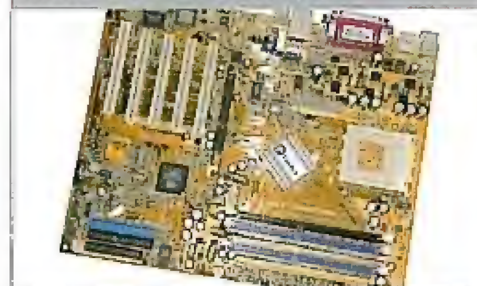
Gigabyte 8PE800 Ultra vine cu dotări care satisfac orice utilizator, performanțele și stabilitatea nefiind lăsate deoparte.

Contact	
Distribuitor	Tornado Sistems / UltraPRO Computers
Telefon	021-206.77.40 / 021-211.70.90
Preț / Garanție	91,3$ / 36 luni
Detalii tehnice	
Socket / Chipset / FSB	Socket 478 / I845PE+ICH4 / 800MHz
Sloturi	1 AGP / 5 PCI
Memorie / Capacitate	DDR400 / 2GB
Conectori	6xUSB 2.0, 2xFirewire, Lan
ATA / RAID	2xATA100/2xATA133 RAID+2xSerial ATA RAID
Extra	Conectori Serial ATA externi, S / PDIF Out, RCA Out
Overclocking	
FSB / Multiplicator	100-355MHz / Da
V Core / V DIMM / V AGP / V Chipset	Da / Da / Da / Nu

Teste			
Quake3 640x480	297	Sandra Mem. Int	2590
Serious Sam 640x480	162.6	Sandra Mem. Float	2595
3DMark2001SE 640x480	9683	Sandra CPU Dhrystone	4557
PCMark2002 CPU	5943	Sandra CPU Whetstone	2983
PCMark2002 Memorie	5752	Sandra Disk	27670
Performanțe			
Sintetice:	1.001	Dotări:	0.059
Jocuri:	1.030	Verdict:	2.090

Placă de bază Socket A

Leadtek K7NCR18D PRO v2.0



K7NCR18D PRO v2.0 este o variantă îmbunătățită de Leadtek pentru a putea fi modificat multiplicatorul procesoarelor deblocate. Layout-ul plăcii a rămas aproape neschimbat, singurul lucru observabil este colorarea DIMM-urilor de memorie.

AVANTAJE

În pachetul plăcii găsim pe lângă manualul de utilizare și cel de instalare, cablurile necesare conectării dispozitivelor IDE și o plăcuță cu conectorul S/PDIF. Cei trei conectori Firewire sunt montați pe o placă PCI. Leadtek oferă ca bundle software Ulead Video Studio 6 și Ulead Cool3D SE.

PERFORMANȚE

În teste placa s-a descurcat mai bine decât versiunea anterioară, acest lucru putând fi pus pe seama unei versiuni de BIOS mai noi. Stabilitatea a fost bună și în condiții de overclocking. Din BIOS se pot seta voltajele pentru memorie, procesor și slotul AGP. Leadtek livrează și un utilitar pentru monitorizarea parametrilor calculatorului direct din sistemul de operare.

CONCLUZIE

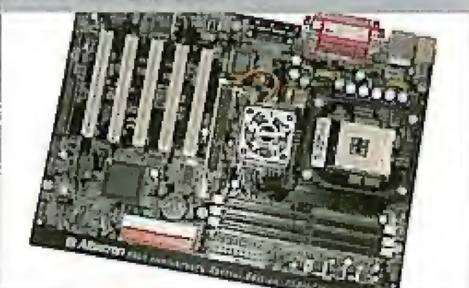
Leadtek K7NCR18D Pro v2.0 nu a suferit îmbunătățiri substanțiale, însă au apărut opțiuni noi iar performanța generală a crescut.

Contact	
Distribuitor	Caro Group
Telefon	021-313.71.09
Preț / Garanție	98,7$ / 24 luni
Detalii tehnice	
Socket / Chipset / FSB	Socket A/nForce2-S + MCP-T/400MHz
Sloturi	1 AGP/ 5 PCI
Memorie / Capacitate	DDR400/3 GB
Conectori	4xUSB 2.0/1xLan
ATA / RAID	2xATA133
Extra	3xFirewire pe placă separată, bracket cu S/PDIF
Overclocking	
FSB / Multiplicator	100-266MHz / Da
V Core / V DIMM / V AGP / V Chipset	Da / Da / Da / Nu

Teste			
Quake3 640x480	249	Sandra Mem. Int	2097
Serious Sam 640x480	163.2	Sandra Mem. Float	2001
3DMark2001SE 640x480	8910	Sandra CPU Dhrystone	4245
PCMark2002 CPU	4695	Sandra CPU Whetstone	2138
PCMark2002 Memorie	3588	Sandra Disk	27915
Performanțe			
Sintetice:	0.781	Dotări:	0.049
Jocuri:	0.727	Verdict:	1.557

Placă de bază Socket 478

Albatron PX845PEV-800



Albatron PX845PEV-800 este o placă de bază aniversară şi este lansată în ediţie limitată de 1000 de exemplare. PCB-ul este negru şi este semnat de preşedintele Albatron, Jack Ko. În pachet găsim o placă de sunet cu patru canale şi o plăcuţă cu patru conectori USB 2.0 suplimentari precum şi cabluri IDE.

AVANTAJE
Layout-ul plăcii nu este aglomerat, acest lucru datorându-se lipsei conectorilor Serial ATA sau RAID. Northbridge-ul este răcit activ de un radiator din cupru şi un ventilator cu leduri colorate. Chipul pentru conectorul Lan este produs de 3COM, şi are performanţe mai bune decât obişnuitul Realtek 8139.

PERFORMANŢE
Performanţa lui Albatron PX845PEV-800 se situează la nivelul chipset-ului I845PE. În timpul rulării testelor nu au apărut probleme de stabilitate. Pe partea de overclocking în BIOS putem seta voltajele pentru procesor, memorie şi slotul AGP. De asemenea, FSB-ul procesorului poate fi setat cu incremenţi de 1MHz între 100 şi 248MHz. Cu procesorul setat la 2.88GHz am obţinut în Quake3 336.8FPS, o creştere de aproximativ 14%.

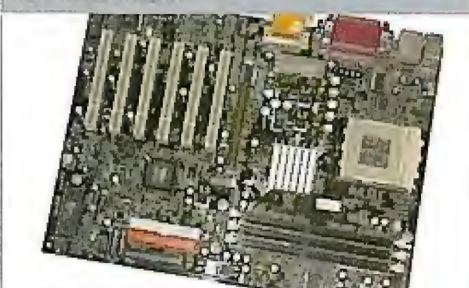
CONCLUZIE
Albatron PX845PEV-800 este o placă cu performanţe bune. Pachetul în care vine ambalată placa este atractiv.

Contact	
Distribuitor	DigitalWORLD
Telefon	021-411.99.13
Preţ / Garanţie	79.9€ / 24 luni
Detalii tehnice	
Socket / Chipset / FSB	Socket 478 / I845PE+ICH4 / 800MHz
Sloturi	1 AGP / 5PCI
Memorie / Capacitate	DDR400 / 2GB
Conectori	6xUSB 2.0 / Lan 3COM
ATA / RAID	2xATA100 /
Extra	Placă de sunet cu 4 canale
Overclocking	
FSB / Multiplicator	100-248MHz / Nu
V Core / V DIMM / V AGP / V Chipset	Da / Da / Da / Nu

Teste			
Quake3 640x480	294.5	Sandra Mem. Int	2568
Serious Sam 640x480	161.2	Sandra Mem. Float	2571
3DMark2001SE 640x480	9554	Sandra CPU Dhrystone	4160
PCMark2002 CPU	5784	Sandra CPU Whetstone	2964
PCMark2002 Memorie	5683	Sandra Disk	27124
Performanţe			
Sintetice:	0.972	Dotări:	0,040
Jocuri:	1.019	Verdict:	2.033

Placă de bază Socket A

XFX KT400-ALH



XFX este o firmă mai puţin cunoscută în ceea ce priveşte plăcile de bază însă am avut ocazia să testăm KT400-ALH care este o implementare a chipset-ului VIA KT400.

AVANTAJE
Layout-ul plăcii este simplu, northbridge-ul are răcire pasivă. Instalarea DIMM-urilor este incomodată de placa video. Preţul acestei plăci de bază este scăzut, lucru care are un impact negativ asupra dotărilor, acestea constând în principal din cablurile unităţilor IDE, manualul de instalare cu CD-ul cu driveri şi o plăcuţă cu doi conectori audio pentru boxele spate şi subwoofer/satelit central. Pe CD-ul cu driveri se găseşte şi un program de monitorizare hardware.

PERFORMANŢE
Performanţele plăcii se situează în partea inferioară a clasamentului însă stabilitatea este excelentă. În test am reuşit să rulăm cu două module de memorie DDR400 Kingmax setate cu CL2.5. Singura opţiune de overclocking care poate fi accesată din BIOS este cea care setează FSB-ul procesorului. Voltajele memoriei, slotului AGP şi procesorului nu pot fi modificate.

CONCLUZIE
Cei care doresc o placă de bază cu preţ scăzut şi fără probleme de stabilitate pot să îşi îndrepte atenţia către XFX KT400-ALH.

Contact	
Distribuitor	Omnitech Trading
Telefon	021-326,80,38
Preţ / Garanţie	68$ / 24 luni
Detalii tehnice	
Socket / Chipset / FSB	Socket A/KT400+VT8235/333MHz
Sloturi	1 AGP 8X/6 PCI
Memorie / Capacitate	DDR400/3GB
Conectori	2 USB 2.0, Lan
ATA / RAID	2 x ATA133
Extra	Plăcuţă cu conectori audio
Overclocking	
FSB / Multiplicator	100-200MHz / Nu
V Core / V DIMM / V AGP / V Chipset	Nu / Nu / Nu / Nu

Teste			
Quake3 640x480	218.6	Sandra Mem. Int	1942
Serious Sam 640x480	148.4	Sandra Mem. Float	1824
3DMark2001SE 640x480	8334	Sandra CPU Dhrystone	4228
PCMark2002 CPU	4569	Sandra CPU Whetstone	2117
PCMark2002 Memorie	3097	Sandra Disk	28150
Performanţe			
Sintetice:	0.740	Dotări:	1.439
Jocuri:	0.659	Verdict:	0.040

Sistem mini barebone Socket 478

Soltek QBIC 2000M



Reprezintă un sistem barebone de dimensiuni reduse. Carcasa din aluminiu este dotată cu o sursă de 200W cu PFC (Power Factor Correction). Placa de bază utilizează chipsetul i845GE ce suportă frecvenţe de bus de 400 sau 533MHz, Ultra ATA/100 şi USB2.0. Alte facilităţi sunt: 2 DIMM-uri de memorie DDR PC2100/2700, placă grafică integrată, suport AGP 4X, sunet AC'97.

PRO ŞI CONTRA
Răcirea se realizează cu succes, temerile legate de supraîncălzirea sistemului fiind nefondate. Accesul la conectorii cei mai utilizaţi (Line-Out şi USB-uri) este facilitat de plasarea acestora pe panoul frontal. Compromisul realizat pentru reducerea dimensiunilor (slabele posibilităţi de upgrade) nu va fi acceptat de către un utilizator entuziast, dar nu reprezintă un inconvenient dacă nu modificaţi prea des configuraţia sistemului.

PERFORMANŢE
Rezultatele obţinute în teste indică faptul că scopul sistemelor QBIC nu poate fi în nici un caz rularea jocurilor (80fps în Quake3, 34fps în Serious Sam II), cel puţin nu utilizând grafica integrată. Nota obţinută la capitolul de performanţe sintetice dă indicii clare relativ la capacităţile deosebite ale chipset-ului i845GE.

CONCLUZIE
Soltek QBIC este dedicat acelora pentru care spaţiul este o problemă şi care nu doresc să facă rabat la performanţă.

Contact	
Distribuitor	ProCA România
Telefon	021-323.82.00
Preţ / Garanţie	330$ / 24 luni
Detalii tehnice	
Dimensiuni (hxlxL)	18.8x21.5x29.5cm
Bay-uri 3.5" / 5.25"	1 interior + 1 exterior / 1
Socket/Chipset/FSB	Socket 478/Intel 845GE + ICH4/533MHz
Sloturi	1 AGP 4X/ 1 PCI
Memorie/Capacitate	DDR333/2 GB
Conectori	2xUSB 2.0/1xLan
ATA/RAID	2xATA100
Extra	FrontPanel cu 2xUSB, Mic-In, Line-Out (căşti), IEEE1394x3, SPDIFx2

Teste			
Quake3 640x480	80,8	Sandra Mem. Int	2232
Serious Sam 640x480	34	Sandra Mem. Float	2233
3DMark2001SE 640x480	2684	Sandra CPU Dhrystone	4628
PCMark2002 CPU	5866	Sandra CPU Whetstone	2922
PCMark2002 Memorie	5338	Sandra Disk	27765
Performanţe			
Sintetice:	0,950	Dotări:	0,048
Jocuri:	0.259	Verdict:	1.256

Cameră foto digitală 2,1 megapixeli

FujiFilm FinePix F402



FujiFilm FinePix F402 are senzor CCD cu 2.1 megapixeli efectivi iar carcasa este realizată din metal. Design-ul este foarte interesant iar sistemul de pornire-oprire este împrumutat de la F401. Sunt disponibile două aperturi: F3.2 și F8 ambele controlate de cameră.

CALITATE FOTO

Calitatea fotografiilor realizate la 2 megapixeli este bună, singura problemă întâlnită este rata mare de apariții a efectului de ochi roșii (în condiții de iluminare slabă). Deoarece FujiFilm FinePix F402 folosește interpolarea pentru a obține fotogafii la 4 megapixeli am constatat apariția artifactelor în acest caz. Nu am întâlnit această problemă în cazul fotografiilor realizate la 2 megapixeli.

DOTĂRI

Prin interpolare se pot obține fotografii cu rezoluție de 2304x1728. Ecranul LCD de 1.5" are o claritate bună în aproape toate condițiile de iluminare. Viewfinder-ul este optic și nu are posibilitate de reglaj. FujiFilm FinePix F402 dispune de valori ISO impresionante pentru o cameră destinată amatorilor: 200-1600. Pentru a beneficia de ISO 800 sau 1600 rezoluția fotografiei trebuie să fie de peste 1 megapixel.

CONCLUZIE

FujiFilm FinePix F402 ne-a convins prin calitatea bună a fotografiilor realizate la 2 megapixeli, iar designul îi conferă o portabilitate ridicată.

Contact	
Distribuitor	Sititech
Telefon	021-230.87.77
Preț / Garanție	574€ / 12 luni
Detalii tehnice	
Pixeli efectivi	2.1
Apertură	F3.2, F8
Tip senzor	CCD
Zoom optic	Nu
Blitz extern	Nu
Memorie internă	Nu
Tip memorie externă	xD
Card memorie inclus	16MB
LCD	1.5"
LCD secundar	Nu
Rezoluție maximă	1600x1200
ISO	200, 400, 800, 1600
Video	Da
Sunet	Nu
Alimentare	Acumulator FujiFilm
Dimensiuni	77x69x22 mm
Greutate	145g

Performanțe

★ ★ ★

Cameră foto digitală 3,1 megapixeli

FujiFilm FinePix S602 Zoom



La prima vedere nu sunt mari diferențe între FinePix F602 Zoom și FinePix 6900 Zoom, design-ul celor două camere fiind în linii mari același. Fuji a renunțat în cazul FinePix F602 Zoom la acumulatori, preferând (într-un mod inexplicabil pentru noi) folosirea a 4 baterii AA. Această schimbare a avut ca efect imediat o modificare a design-ului îngreunând manevrabilitatea camerei.

CALITATE FOTO

FinePix F602 Zoom beneficiază de senzorul SuperCCD III. Acest tip de senzor are dioda în formă de fagure și printr-un procedeu propriu realizează fotografii de calitate bună la rezoluții mai mari decât numărul de pixeli efectivi. FujiFilm numește procedeul "procesare" dar majoritatea specialiștilor rămân la ideea că este vorba de un algoritm de interpolare mai avansat. Calitatea fotografiilor este foarte bună, iar cele două noi valori de ISO adăugate (800 și 1600) sunt de un real folos.

DOTĂRI

Dotările sunt la înălțime: zoom optic 6X, viewfinder electronic de bună calitate, captură video la 640x480 (30fps, cu sunet), setări manuale.

CONCLUZIE

Camera FujiFilm FinePix F602 Zoom se adresează utilizatorilor semi-profesioniști ce au la dispoziție o gamă largă de setări manuale cât și posibilitatea de a realiza fotografii în format necomprimat (tiff).

Contact	
Distribuitor	Sititech
Telefon	021-230,87,77
Preț / Garanție	1165€ / 12 luni
Detalii tehnice	
Pixeli efectivi	3,1
Apertură	F2.8 - F3.1
Tip senzor	FujiFilm SuperCCD III
Zoom optic	6X
Blitz extern	Da
Memorie internă	Nu
Tip memorie externă	SmartMedia, CompactFlash I/II, IBM Microdrive
Card memorie inclus	16MB
LCD	1,8"
LCD secundar	Nu
Rezoluție maximă	2832x2128 (interpolare)
ISO	160, 200, 400, 800, 1600
Video	Da
Sunet	Da
Alimentare	4 baterii AA (NiMH)
Dimensiuni	110x79x95mm
Greutate	587g

Performanțe

★ ★ ★ ★ ★

Cameră foto digitală 4 megapixeli

Minolta DiMAGE F200



Minolta DiMAGE F200 urmează design-ul camerei DiMAGE F100 dar adaugă o serie de opțiuni foarte utile celor care doresc să obțină într-un mod simplu fotografii de calitate. Dispune de un senzor CCD de 4 megapixeli și un zoom optic de 3X. Poate realiza clipuri video (cu sunet) cu durată limitată de capacitatea mediului de stocare.

CALITATE FOTO

Fotografiile obținute cu DiMAGE F200 au o calitate foarte bună în aproape toate condițiile de iluminare. Am apreciat foarte mult facilitatea de auto reglare în cazul în care subiectul se mișcă. Distorsiunile și aberațiile cromatice sunt neglijabile și nu vă vor crea probleme.

DOTĂRI

Grație sistemelor „Subject Tracking AF" și „Focus Area Selection" putem realiza foarte ușor fotografii clare în cazul în care trebuie să imortalizăm un subiect ce nu se află în centrul imaginii (în mod normal pentru astfel de situații trebuia să apelăm la diferite tehnici complicate). Pentru acționarea zoom-ului optic avem la dispoziție o mică manetă bidirecțională amplasată lângă butonul declanșator. Controlul tonalităților se realizează cu cele 4 presetări.

CONCLUZIE

Minolta DiMAGE F200 oferă facilități inovatoare și permite obținerea unor fotografii digitale de o calitate foarte bună în orice condiții de iluminare.

Contact	
Distribuitor	DOLEX PRO. GROUP
Telefon	021-310.25.70
Preț / Garanție	598€ / 12 luni
Detalii tehnice	
Pixeli efectivi	4
Apertură	F/2.8 - F/4.7
Tip senzor	CCD
Zoom optic	3X
Blitz extern	Nu
Memorie internă	Nu
Tip memorie externă	SD
Card memorie inclus	16MB
LCD	1.5"
LCD secundar	Nu
Rezoluție maximă	2272x1704
ISO	Auto, 100, 200, 400, 800
Video	Da
Sunet	Da
Alimentare	2 acumulatori AA
Dimensiuni	111x52x32mm
Greutate	185g

Performanțe

★ ★ ★ ★ ★

Cameră foto digitală 4.1 megapixeli

Samsung Digimax V4



Cea mai recentă realizare Samsung în domeniul camerelor foto digitale poartă numele Digimax V4 și este total diferită de precedentele produse din această familie prin design și dotări. Are un design modern și compact. Este echipată cu un senzor CCD de 4.1 megapixeli și lentile Schneider cu zoom optic 3X.

CALITATE FOTO

Rezoluția fotografiilor oferită de cei 4.1 megapixeli ai senzorului CCD este suficient de mare pentru a transpune imaginea pe o hârtie foto de dimensiuni standard. Am constatat în anumite cazuri apariția unor culori care nu sunt suficient saturate. În acest caz pozele se pot remedia fără nici o problemă într-un program de prelucrare de imagini (de exemplu Photoshop). Cei care nu vor să aibă pierderi de calitate din cauza compresiei jpeg pot seta camera pentru captură în tiff (atenție când folosiți această setare deoarece o fotografie în format tiff la rezoluție maximă ocupă foarte mult spațiu).

DOTĂRI

Ecranul TFT de 1.5" are o claritate bună aproape în toate situațiile și poate fi setat pe trei trepte de luminozitate. Setările permit un control manual complex (cum ar fi prioritate pentru Apertură și Shutter) sau automatizarea funcțiilor.

CONCLUZIE

O soluție foarte bună pentru înlocuirea camerei foto clasică cu film.

Contact	
Distribuitor	DECK Computers International
Telefon	021-434.34.00
Preț / Garanție	446.6€ / 12 luni
Detalii tehnice	
Pixeli efectivi	4.1
Apertură	F2.8 - F5.0
Tip senzor	CCD
Zoom optic	3X
Blitz extern	Nu
Memorie internă	Nu
Tip memorie externă	SD/MC
Card memorie inclus	32MB
LCD	1.5"
LCD secundar	Nu
Rezoluție maximă	2272x1704
ISO	100, 200, 400
Video	Da
Sunet	Da
Alimentare	2 acumulatori AA
Dimensiuni	106x55x38mm
Greutate	210g

Performanțe ★ ★ ★

DVD-Writer

Teac DV-50EK



O unitate ce poate inscripționa atât CD (citire/scriere/rescriere: 32X/16X/8X) cât și DVD (citire/scriere/rescriere: 12X/4X/2X). Este dotată cu un buffer de 2MB și suportă majoritatea standardelor DVD actuale, cu excepția DVD+R/+RW. Un cablu IDE, cablu audio, șuruburi, manual, 1 CD Nero Express, 1 CD Teac Product Info, 1 CD Pinnacle Studio 8 SE, 1 CD WinDVD 4, 1 CD-R blank Teac 700MB și 1 DVD-R blank Teac 4.7GB.

DE CE DA?

Timpul foarte bun de scriere a datelor pe medii DVD (1.85GB în 6 minute și jumătate) îl recomandă în domeniul editării audio/video sau la realizarea backup-urilor.

DE CE NU?

Performanțele nu au fost din cale afară de bune, dimpotrivă: un timp de acces aleator de 141ms, un timp de scriere a unui CD de peste 5 minute la viteză maximă și faptul că nu a rulat testul de overburning.

CONCLUZIE

Deși nu se remarcă prin design sau performanțe, Teac DV-50EK reprezintă o soluție bună în cazul manipulării unor cantități mari de date, cei 4.7GB care se pot scrie pe un disc DVD-R/-RW fiind mai mult decât suficienți. În plus permite și vizionarea de filme sau rularea aplicațiilor, totul la calitate DVD. Nu poate concura cu unitățile actuale (48X-52X) la viteza de scriere.

Contact	
Distribuitor	Caro Group / Romsoft
Telefon	021-313.71.09 / 021.224.03.33
Preț / Garanție	257.2€ / 24 luni
Detalii tehnice	
Tip unitate	Internă
Conectare	IDE
Firmware	1.10
Buffer	2MB
Viteză CD	32X/16X/8X
Viteză DVD	12X/4X/2X
Timp acces aleator CD	130ms
Timp acces aleator DVD	140ms
BufferUnderrun	BurnProof
Greutate	1.1kg

Teste			
Copiere 644MB CD	3' 42"	Overburning	-
Copiere 1.22GB DVD	18'40"	Rată medie transfer CD	25.16X
Imagine CloneCD	3'3"	Ocupare procesor CD (8x)	5%
Scriere 697MB CD(16X)	5' 7"	Timp acces aleator	141ms
Scriere 1850MB DVD(4X)	6' 21"	Timp recunoaștere CD	0s

Performanțe ★ ★ ★

CD-Writer

Plextor Premium/T3



Premium/T3 face parte din ultima generație de CD-Writere de la Plextor. Se remarcă prin vitezele de funcționare (52X/32X/52X) și tehnologiile pentru securitatea datelor (SecuRec) și îmbunătățirea înregistrării (VariRec, PoweRec). Utilizând tehnologia GigaRec drive-ul permite scrierea a peste 1GB de date pe CD-uri de 99 de minute.

DOTĂRI

O noutate absolută o reprezintă tehnologia SecuRec pentru protecția datelor pe CD. Înainte de înregistrare se stabilește o parolă pentru disc, pentru accesul la informațiile scrise. Acest tip de discuri sunt compatibile doar cu unitățile Premium. Pot fi citite și cu celelalte drive-uri prin utilizarea software-ului SecuViewer de pe site-ul producătorului. Bufferul este generos: 8MB.

PERFORMANȚE

Valorile obținute în teste nu denotă un drive din cale afară de performant, cu excepția timpului de acces aleator și a timpului de scriere (normal având în vedere viteza de 52X). O valoare curioasă a fost ocuparea procesorului la viteza 1X: 6%, deși la 8X Nero a raportat 5%. Viteza maximă la citire a fost de doar 40.99X.

CONCLUZIE

Seria Premium de la Plextor oferă o calitate a înregistrării foarte bună datorită numeroaselor funcții hardware și software implementate. Performanțele sunt bune, dar nu se dovedește mai rapid decât drive-urile altor producători.

Contact	
Distribuitor	Depozitul de Calculatoare
Telefon	021-221.73.77
Preț / Garanție	155.9$ / 24 luni
Detalii tehnice	
Tip unitate	Internă
Conectare	IDE
Firmware	1.00
Buffer	8MB
Viteză CD	52X/32X/52X
Rată transfer	ATA
Timp acces aleator	<65ms
BurnProof	Buffer Underrun Proof
Tehnologii	VariRec, GigaRec, SecuRec, PoweRec
Greutate	1kg

Teste			
Copiere 644MB CD	2'45"	Overburning	-
		Rată medie transfer CD	30.96X
Imagine CloneCD	2'41"	Ocupare procesor CD (8x)	5%
Scriere 697MB CD(16X)	2'41"	Timp acces aleator	60ms
		Timp recunoaștere CD	2.27s

Performanțe ★ ★ ★ ★ ★

Monitor LCD 15"

Hercules Prophetview 720



Un monitor TFT-LCD cu diagonala de 15" ce suportă o rezoluție de maxim 1024x768 la 75Hz. Poziția ecranului se poate modifica pe orizontală și pe verticală cu până la 25 de grade. Butoanele de control sunt în număr de cinci. Ubisoft nu a omis butonul AUTO care realizează setările optime pentru o vizionare de calitate. Se livrează împreună cu un cablu de alimentare și un transformator, un cablu VGA, un manual și un CD cu driveri.

AVANTAJE
Plusul cel mai important este designul deosebit. Unghiul de vedere larg asigură o vizibilitate bună. Suprafața vizibilă este de 305mm/229mm, aproape de cea a unui monitor CRT de 17".

DEZAVANTAJE
Faptul că la rezoluții inferioare celei maxime imaginea apare încețoșată rămâne principalul dezavantaj al monitoarelor LCD, iar Prophetview 720 nu face excepție. Contrastul nu a fost îndeajuns de bun, nici măcar la valoarea maximă. Contrar specificațiilor, latența a fost destul de mare.

CONCLUZIE
Este un monitor cu o construcție solidă, un design interesant și performanțe medii ce poate fi utilizat cu succes în sectorul home/office.

Contact	
Distribuitor	Ubi Soft România
Telefon	021-231.67.69
Preț / Garanție	295€ / 36 luni
Detalii tehnice	
Display	TFT-LCD Active Matrix
Diagonală	15"
Rezoluție maximă	1024x768
Unghi de vedere orizontal	140 grade
Unghi de vedere vertical	110 grade
Contrast	300:1
Luminozitate	230Cd/m²
Latență	< 30ms
Conectare	VGA
Greutate	3.5kg

Performanțe
★ ★ ★ ★

Monitor LCD 21"

Samsung SyncMaster 210T



SyncMaster 210T este un monitor LCD cu diagonala vizibilă de 21" produs de Samsung. Monitorul vine cu toate cablurile necesare conectării la calculator plus cablurile S-VHS, DVI, RCA, baterii pentru telecomandă, manual și CD cu driveri.

AVANTAJE
Boxele incluse în pachet se încadrează perfect cu linia generală a monitorului. Telecomanda livrată împreună cu Samsung SyncMaster 210T permite reglarea parametrilor monitorului precum geometria, luminozitatea, sursa semnalului video. Contrastul și luminozitatea monitorului sunt foarte bune. Monitorul beneficiază de mufă S-VHS și conector DVI, în cazul folosirii acestuia rezoluția maximă scăzând la 1280x1024 pixeli.

DEZAVANTAJE
Timpul de răspuns este adecvat pentru majoritatea aplicațiilor, însă în jocuri se face simțit efectul de ghosting. Monitorul suportă doar standardul TCO99.

CONCLUZIE
Dotările bogate, suprafața vizibilă și performanțele bune recomandă Samsung SyncMaster 210T. Prețul este ridicat, fiind justificat de categoria high-end din care face parte.

Contact	
Distribuitor	DECK Computers International
Telefon	021-434.34.00
Preț / Garanție	2438€ / 36 luni
Detalii tehnice	
Display	LCD
Diagonală	21.3"
Rezoluție maximă	1600x1200
Unghi de vedere orizontal	80°
Unghi de vedere vertical	80°
Contrast	500:1
Luminozitate	230cd/m²
Latență	30ms
Conectare	D-Sub/DVI
Greutate	11.3Kg

Performanțe
★ ★ ★ ★

Monitor LCD 15"

Samsung SyncMaster 151MP



151MP este un monitor TFT LCD cu facilități de televizor: include boxe și un modul de TV-Tuner ce se montează în interior. Funcțiile oferite se pot controla de pe panoul frontal sau, mai comod, cu ajutorul telecomenzii.

AVANTAJE
Instalarea poate fi realizată chiar și de un necunoscător într-ale computerelor, nefiind nevoie de driveri. Conectorii oferiți sunt în număr mare: VGA, Video, S-Video, Audio In, Audio Out, putând recepta multe surse de semnal audio/video. SyncMaster 151MP oferă posibilitatea montării pe perete. Implementează funcția PIP (Picture-in-Picture).

DEZAVANTAJE
Lipsește conectorul DVI. Modificările legate de monitor (rezoluție, dimensiuni ecran) afectează boxele: funcționarea acestora se întrerupe. Unghiul de vizibilitate s-a dovedit a ajunge până la 90 de grade, destul de redus. TV Tunerul nu oferă posibilitatea de a realiza captură video sau snapshot-uri (poze).

CONCLUZIE
Calitatea imaginii este bună, dar utilizarea lui 151MP doar în postură de monitor nu este recomandată, datorită multiplelor opțiuni de conectare și a prețului ridicat.

Contact	
Distribuitor	DECK Computers International
Telefon	021-434.34.00
Preț / Garanție	517€ / 36 luni
Detalii tehnice	
Display	TFT-LCD Active Matrix
Diagonală	15"
Rezoluție maximă	1024x768
Unghi de vedere orizontal	60 grade
Unghi de vedere vertical	70 grade
Contrast	330:1
Luminozitate	250Cd/m2
Latență	-
Conectare	VGA
Greutate	3.45kg

Performanțe
★ ★ ★

Cameră web

Polaroid PDC100



Polaroid PDC100 este o cameră web cu memorie proprie ce poate funcționa și ca aparat foto digital. Se pot realiza fotografii la rezoluția maximă de 352x288pixeli. Conectarea la PC se face prin portul USB iar pentru alimentare se folosesc două baterii AAA.

CAPTURĂ
Dacă fotografiile sunt realizate cu o iluminare slabă imaginea este lipsită de culoare, iar dacă lumina este prea puternică imaginea este neclară. Polaroid PDC100 poate stoca în memoria internă 20 de imagini la rezoluția de 352x288 și 80 de fotografii la rezoluția de 176x144.

DOTĂRI
Memoria de 2MB este de tip SDRAM. Din această cauză pozele stocate se pierd dacă bateriile se consumă sau sunt scoase din cameră. Polaroid PDC100 s-a comportat bine în testele de cameră web însă nu recomandăm folosirea ei pe post de aparat foto digital. Pentru funcția de cameră web avem la dispoziție software-ul NetMeeting iar pentru prelucrarea imaginilor CD-ul ce însoțește camera conține suita ArcSoft.

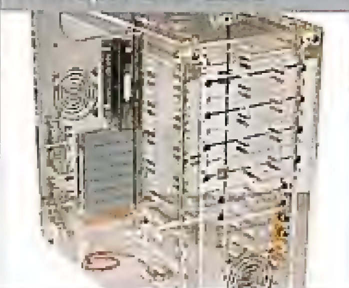
CONCLUZIE
Dacă doriți o cameră web ieftină ce are și funcții de cameră foto puteți să luați în calcul și Polaroid PDC100.

Contact	
Distribuitor	Depozitul de Calculatoare
Telefon	021-221.73.77
Preț / Garanție	47.72$ / 12 luni
Detalii tehnice	
Alimentare	2 baterii AAA
Rezoluție	352x288
Conectare PC	USB
Memorie	2MB SDRAM
Format imagine	bmp
Audio	Da
Video	Nu
Blitz	Nu
Viewfinder	Optic
Zoom	Nu

Performanțe
★ ★

Carcasă acrilică

Lindencase Transparent Case



Carcasă miditower ATX transparentă din material acrilic. Avantajele acestui material sunt date de transparentă, menținerea în timp îndelungat a calității materialului (garantat 10 ani), culorii și ușurința curățării (apă și săpun). Carcasa se livrează asamblată, plus șuruburi și piulițe, mănuși din bumbac și un manual.

AVANTAJE

Cele 10 bay-uri oferă spațiu suficient pentru a satisface necesitățile unei game extrem de largi de utilizatori. La capitolul răcire stă foarte bine: permite montarea a maxim 4 ventilatoare atât în față și în spate cât și pe lateral. Instalarea este ușor de realizat urmărind pașii indicați în manual.

DEZAVANTAJE

Pentru montarea plăcii de bază este necesară demontarea ambilor pereți laterali. Orice zgârietură sau fir de praf sunt perfect vizibile, dăunând aspectului deosebit al carcasei. Prețul este destul de ridicat, carcasa fiind inaccesibilă utilizatorului cu buget redus.

CONCLUZIE

Ideală în cazul prezentărilor de componente sau accesorii. În combinație cu neoane sau ventilatoare cu catod rece conferă un aspect inedit.

Contact	
Distribuitor	Depozitul de Calculatoare
Telefon	021-21173.77
Preț / Garanție	106.9$ / 12 luni
Detalii tehnice	
Material	Acril
Dimensiuni (hxlxL)	-
Greutate	-
Bay-uri 5.25" externe	3
Bay-uri 3.5" externe	2
Bay-uri 3.5" interne	5
Ventilatoare/locuri	0/4
Șine de montare	Nu
HDD detașabil	Nu
Sursă orizontală	Da
Performanțe	★★★★

Carcasă ATX

Thermaltake Xaser II Japan Steel Black



Carcasă miditower ATX realizată din oțel. Beneficiază de un panou frontal de control dotat cu întrerupător pentru controlul turației ventilatoarelor, senzor de temperatură, LCD display pentru temperatură, 1 conector Firewire și 2 conectori USB. Se livrează cu șuruburi, șine pentru montarea dispozitivelor 5.25", chei pentru blocarea accesului.

DE CE DA?

Din punct de vedere constructiv este foarte bine realizată și finisată. Cele 5 ventilatoare (80x80x25mm, 2050rpm, 21dB) s-au dovedit extrem de silențioase; la pornirea a 2 dintre ventilatoare și a sursei de 360W utilizată (W0006) am fost uimiți să constatăm că nivelul zgomotului era apropiat de zero.

DE CE NU?

Cel mai mare inconvenient pentru achiziționarea Xaser II Steel este prețul fabulos de vânzare. Accesul la CD-ROM/floppy se realizează prin deschiderea panoului frontal.

CONCLUZIE

Carcasa Thermaltake se poate caracteriza foarte ușor: aspect deosebit, ușurință la instalarea/dezinstalarea componentelor, răcire eficientă și zgomot redus.

Contact	
Distribuitor	Depozitul de Calculatoare
Telefon	021-21173.77
Preț / Garanție	187.8$ / 12 luni
Detalii tehnice	
Material	Oțel 1mm
Dimensiuni (hxlxL)	52x20.6x47.2
Greutate	12kg
Bay-uri 5.25" externe	4
Bay-uri 3.5" externe	2
Bay-uri 3.5" interne	4
Ventilatoare/locuri	5/5
Șine de montare	Da
HDD detașabil	Da
Sursă orizontală	Da
Performanțe	★★★★

Scanner pentru text

C Technologies C-Pen 10



Un creion pentru scanarea de text, ce poate îndeplini și funcția de mouse. Încorporează un procesor RISC pe 32 de biți (ARM7) și un mini sistem de operare (Airpos Core). Folosind pad-ul activ livrat în pachet, C-Pen se transformă într-un mouse obișnuit și poate oferi scurtături către pagini web, aplicații sau introducere de text. Împreună cu scannerul se mai livrează un pad activ, un manual de instalare, instrucțiuni detaliate de utilizare în română și 1 CD cu driveri.

DE CE DA?

Instrucțiunile sunt în limba română și instalarea se realizează foarte facil, scanarea de text este rapidă și foarte precisă (1263 de caractere într-un minut și 53 de secunde). Pentru a utiliza cu o precizie bună C-Pen nu este nevoie de mai mult de 4-5 minute de acomodare.

DE CE NU?

Lipsa unui al doilea buton care să îndeplinească funcția butonului dreapta este greu de trecut cu vederea.

CONCLUZIE

C-Pen 10 este un instrument care nu ar trebui să lipsească din nici un birou, fiind mult mai rapid și mai precis decât un scanner obișnuit (nu mai punem la socoteală spațiul redus ocupat).

Contact	
Distribuitor	Ibis Office Group
Telefon	021-231.62.21
Preț / Garanție	99$ / 12 luni
Detalii tehnice	
Dimensiuni (Lxlxh)	122x23x19mm
Greutate	80g
Procesor	RISC, 32-bit
Memorie	1Mbit Flash
Rezoluție	400dpi
Viteză citire	15cm/s
Dimensiuni caractere	5-22pt
Cerințe minime	Intel Pentium 166MHz, 32MB RAM, 80MB spațiu HDD, port USB, Windows 98/ME/2000
Performanțe	★★★

TV Tuner extern

Hercules Smart TV on Screen



TV Tuner extern ce poate fi folosit independent de computer prin conectarea doar a unui monitor. În pachet se găsesc: un manual de instalare, o telecomandă, două baterii, un cablu audio, un cablu VGA - S-Video și un transformator pentru alimentare.

DE CE DA?

Poate fi considerat Plug'n'Play, deoarece nu necesită instalarea de driveri sau oprirea computerului. Numărul de canale detectate s-a ridicat la 38. Telecomanda este completă, oferind funcții pentru selectarea sursei de semnal (Video, S-Video, TV, PC), setarea rezoluției și Fine Tune.

DE CE NU?

Atunci când funcționează în modul PC în boxe persistă un zgomot de fond, ce nu apare în modul TV, iar imaginea este încețoșată (efect vizibil în zonele albe de pe ecran). Lipsesc facilități importante precum captura de imagine, teletext, PIP (Picture-in-Picture) sau TimeShifting.

CONCLUZIE

Un TV Tuner ce poate ține loc de televizor, în combinație cu un monitor (eventual unul LCD). Diverșii conectori integrați permit utilizarea consolelor pentru jocuri sau a unităților DVD Player.

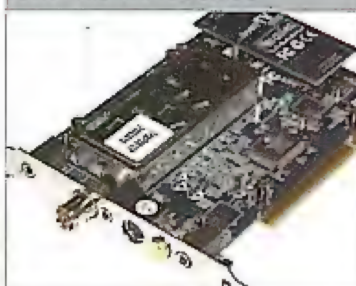
Contact	
Distribuitor	Ubi Soft România
Telefon	021-231.67.69
Preț / Garanție	93€ / 12 luni
Detalii tehnice	
Interfață	Extern
Chipset	-
Sistem	PAL BG / DK
Captură TV	Nu
Format captură	Nu
Preview	Nu
Time shifting	Nu
Conectori	Video RCA, S-Video In, VGA In/Out
Extra	Audio Out, L-R Audio RCA, Cable TV, PC Audio In

Performanțe

★ ★ ★ ★

TV Tuner intern

Hercules Smart TV Stereo



TV Tuner intern cu conectare pe PCI ce permite recepționarea cu sunet stereo a programelor TV (cablu sau antenă). Beneficiază de câteva funcții interesante: Instant Video Replay permite reluarea unei secvențe; Snapshot poate salva instantanee ale imaginii pe harddisk; Channel Surfing, un preview al posturilor TV; funcție de teletext incorporată.

DE CE DA?

Smart TV Stereo oferă posibilitatea de a realiza captură video MPEG-1 sau MPEG-2 (la rezoluția maximă de 720x576), pentru care se pot defini diverse profile (setări pentru format, rezoluție, bitrate). Telecomanda permite accesul la facilitățile importante: volum, canale, time-shifting, TV-Replay, Channel Preview.

DE CE NU?

Calitatea imaginii obținute prin înregistrare nu este deosebit de bună. Aplicația Power VCR II 3.0 nu oferă opțiuni pentru introducerea manuală a unei frecvențe.

CONCLUZIE

Un tuner TV cu o calitate bună a imaginii și culori vii, cu o serie de funcții care aduc un plus de funcționalitate important. Din păcate în România există foarte puține posturi transmise stereo.

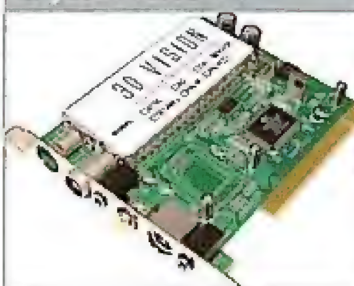
Contact	
Distribuitor	Ubi Soft România
Telefon	021-231.67.69
Preț / Garanție	55€ / 12 luni
Detalii tehnice	
Interfață	Intern/PCI
Chipset	Conexant 878A
Sistem	200
Captură TV	16 canale
Format captură	720x576
Preview	MPEG-1, MPEG-2, bmp
Time shifting	PAL BG/DK
Conectori	Composite, S-Video In, Audio Out
Extra	Teletext, time-shifting, Instant Replay

Performanțe

★ ★ ★ ☆ ☆

TV Tuner intern

3D VISION Crystal Tune TV



Crystal Tune TV are la bază chipset-ul Conexant 878A și tuner Philips. Dispune de modul radio și o telecomandă ușor de utilizat.

CALITATE IMAGINE

Imaginea are o calitate bună pentru un TV Tuner intern. Recepționează majoritatea canalelor transmise fiind compatibil cu sistemul PAL BG+DK. Din păcate software-ul nu permite foarte multe setări pentru realizarea de captură video. Pentru test am realizat o captură în format AVI la 30fps iar apoi am convertit fișierul rezultat în format DivX cu ajutorul programului gratuit Gordian Knot (http://gknot.doom9.org/). După aceste operații am obținut în final un fișier video de calitate foarte bună.

DOTĂRI

Pachetul conține toate accesorile de care veți avea nevoie: telecomandă, antenă FM, cablu audio, senzor telecomandă, ghid de instalare și un CD cu driveri. Dispune de teletext și preview pentru 25 de canale TV.

CONCLUZIE

Un TV Tuner bun ce se remarcă în primul rând printr-un preț accesibil. Dacă înlocuiți player-ul cu alt software (sau îl completați cu programe adiționale) veți putea descătușa întreaga forță a acestui TV Tuner.

Contact	
Distribuitor	Skin Media
Telefon	021-231.50.97
Preț / Garanție	37.4€ / 24 luni
Detalii tehnice	
Interfață	Intern / PCI
Chipset	Conexant 878A
Sistem	PAL BG+DK/NTSC/SECAM
Format captură	AVI, mpeg-1, mpeg-2
Număr canale	125
Modul radio	Da
Telecomandă	Da
Preview canale (maxim)	25
Teletext	Da
Reglaj fin	Da

Performanțe

★ ★ ★

Placă captură

Terratec Cameo400DV



Cameo400DV este o soluție de captură și editare video. Cu ajutorul acestui pachet se poate face captură fără pierderi de calitate de pe o cameră video DV sau D8. Porturile FireWire se pot folosi și pentru conectarea altor dispozitive compatibile cu acest standard: HDD, DVD sau CDRW. La fel ca și în cazul portului USB, dispozitivele se pot conecta sau deconecta fără să fim nevoiți să oprim calculatorul.

DOTĂRI

Pachetul conține o placă PCI cu 3 conectori FireWire, un cablu FireWire cu lungimea de 1.80m și un CD cu software: MediaStudio Pro 6.0VE, Adorage Magic FX, Cool 3D v1.0.

CAPTURĂ

Pachetul software MediaStudio Pro 6.0 VE vă permite să vă jucați de-a regizorul. Chiar dacă pe cutia Cameo400DV în dreptul specificațiilor recomandate am putut citi Pentium III și 128MB noi vă propunem pentru o captură fluentă și o editare video fără probleme următorul sistem: Pentium 4 la 3.02GHz cu Hyper-Threading, 512MB RAM și un HDD 7200rpm.

CONCLUZIE

Cameo400DV vă oferă tot ce aveți nevoie pentru debutul vostru pe scena editării video digitale.

Contact	
Distribuitor	Depozitul de Calculatoare
Telefon	021-221.73.77
Preț / Garanție	82.85 / 12 luni
Detalii tehnice	
Conectare	FireWire
Porturi	3
Format	PCI
Cablu FireWire	1.80m
Maxim device	63
Alimentare separată	Da
Rată transfer	50MB/s
Software editare	MediaStudio Pro6.0
Compatibilitate	DV, D8
Format captură	MPG-1, MPG-2, avi, MOV

Performanțe

★ ★ ★ ★

Flash USB Drive

Kingmax Hi-Speed Flash USB



Disc Flash cu capacitatea de 256MB și suport USB2.0. Rezultatele obținute la copiere sunt foarte bune, timpii necesari transferului fiind mici în comparație cu majoritatea drive-urilor testate în XtremPC. Valoarea raportată de SiSoft Sandra 2003 la capitolul "scriere bufferred" s-a ridicat la 1293kB/s. Atuurile incontestabile ale drive-ului sunt capacitatea mare și viteza bună de transfer.

Contact	
Distribuitor	Tornado Sistems
Telefon	021-206.77.40
Preț / Garanție	76$ / 24 luni
Detalii tehnice	
Capacitate/Greutate	256MB / 20g
Sandra Disk	4268
Led/protecție scriere	Da / Ștergere
Citire director de 25MB	19.25s
Scriere director de 25MB	3min 58s
Extra	șnur, prelungitor USB
Performanțe	★★★★

Mouse optic

Keymouse Optical



Mouse optic cu conectare PS2, dotat cu 5 butoane și rotiță de scroll. Nu solicită încheietura mâinii, în ciuda formei sale bombate. Cei 400dpi specificați ar trebui să îi confere o precizie suficientă unei funcționări optime, fapt total neadevărat: pentru o precizie relativ bună a fost necesară creșterea senzitivității. Rezultate acceptabile în orice aplicații cu excepția jocurilor.

Contact	
Distribuitor	Omnitech Trading
Telefon	021-326.80.38
Preț / Garanție	6.9$ / 12 luni
Detalii tehnice	
Număr butoane	5
Conectare	PS2
Tip senzor	Optic
Rezoluție	400dpi
Wireless	Nu
Ambidextru	Da
Performanțe	★★★

Tastatură PS2

Samsung Internet Keyboard



Tastatură multimedia cu conectare PS/2 și design ergonomic. Calitatea tastelor este bună; volumul computerului, CD-ROM-ul, playerul audio/video preferat sunt mai ușor de accesat ca oricând. Dimensiunile relativ mari în cazul montării Rest Pad-ului pot reprezenta un inconvenient. Ergonomia și raportul calitate/preț excelent recomandă tastatura Samsung.

Contact	
Distribuitor	DECK Computers International
Telefon	021-434.34.00
Preț / Garanție	10$ / 12 luni
Detalii tehnice	
Număr taste	108
Tip conectare	PS2
Rest Pad	Da
Taste adiționale	12
Funcții adiționale	Volume Up/Down, Mute, Load/Eject CD, Play/Pause, Stop, Next, Previous, Sleep
Performanțe	★★★

Tastatură PS2

Foldable Keyboard



Tastatură PS/2 cu 108 taste învelite într-o membrană impermeabilă, transparentă. Ocupă un spațiu redus pe birou și poate fi transportată ușor prin împăturire. Necesită apăsarea fermă a tastelor, ceea ce micșorează viteza de scriere și reduce acuratețea.

Foldable Keyboard se poate dovedi utilă în anumite situații (călătorii în special).

Contact	
Distribuitor	Depozitul de Calculatoare
Telefon	021-221.73.77
Preț / Garanție	19.9$ / 12 luni
Detalii tehnice	
Număr taste	108
Tip conectare	PS2 (USB opțional)
Rest Pad	Nu
Taste adiționale	Nu
Funcții adiționale	Nu
Sleep/WakeUp/Power	Nu
Performanțe	★★

Joystick cu Force Feedback

Thrustmaster Top Gun Afterburner FF



Un joystick ce combină o manetă complet detașabilă cu un sistem Force Feedback bazat pe două motoare. Facilitățile de genul "twisting handle" sau "hat" sunt prezente, alături de un număr de 7 butoane programabile. Comportamentul în jocul demo livrat nu impresionează, efectul Force Feedback fiind aproape inexistent.

Contact	
Distribuitor	Ubi Soft România
Telefon	021-231.67.69
Preț / Garanție	72€ / 12 luni
Detalii tehnice	
Tip conectare	USB
Butoane / programabile	7/7
Tehnologii	Immersion TouchSense, Force Feedback
Sistem minim	Pentium 133MHz /port USB / DirectX® 7.0
Compatibilitate	Windows® 98, Me sau 2000
Performanțe	★★★

Cameră web

Alaris QuickVideo WeeCam



Cameră web cu conectare pe portul paralel. Alimentarea se face prin intermediul portului PS/2 pentru tastatură. Din punct de vedere financiar, este o soluție greu de concurat (una dintre cele mai ieftine camere web). WebCam cu performanțe slabe de captură atât video cât și audio, singurul motiv pentru achiziția acestei camere ar fi lipsa unui port USB din sistem.

Contact	
Distribuitor	DigitalWorld
Telefon	021-411.06.75
Preț / Garanție	16.9€ / 12 luni
Detalii tehnice	
Tip senzor	CMOS
Conectare	Paralel
Rezoluție video maximă	320x240
Rezoluție foto maximă	1600x1200
Captură video	30fps
Extra	Adaptor PS2-AT
Performanțe	★

Lexmark T630n

Viteză la superlativ



CÂND VREM SĂ ACHIZIȚIONĂM o imprimantă pentru un birou de mărime mare trebuie să avem în vedere în primul rând viteza, capacitatea de stocare și costul de întreținere. Lexmark T630n ține cont de aceste condiții esențiale, fiind o soluție foarte bună pentru cei care doresc o imprimantă rapidă și cu posibilitatea de partajare în rețea.

PRIMA IMPRESIE

Imprimanta T630n poate fi completată cu module adiționale în funcție de necesitățile utilizatorilor.

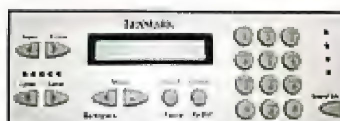
Imprimanta venită la testul nostru este deja echipată cu module de FAX și scanner. Se mai pot monta opțional dispozitive ce oferă o capacitate de stocare a 3850 de coli (un număr impresionant, ce reduce timpul de alimentare cu hârtie a imprimantei).

TEHNOLOGII

Imprimanta este dotată cu un procesor ce rulează la o frecvență de 300MHz și cu 32MB (cu



posibilitatea de upgrade la 320MB). Viteza de 32ppm obținută în testele noastre este un argument suficient pentru partajarea imprimantei într-o rețea de peste 15 calculatoare. Nu veți întâlni probleme de incompatibilitate legate de sistemul de operare folosit deoarece Lexmark T630n are suport pentru aproape toate versiunile de Windows, Macintosh, Linux, Unix, Novell.



CONCLUZIE

Capacitatea bună de procesare și viteza mare de imprimare recomandă Lexmark T630n birourilor ce au volum ridicat de tipărire. Posibilitatea de upgrade prin adăugarea de module funcționale este binevenită pentru cei care preconizează o mărire în timp a cerințelor. Este oferită și posibilitatea de extindere a garanției în schimbul unei sume modice (comparativ cu prețul echipamentului), facilitate de care este bine să profitați.

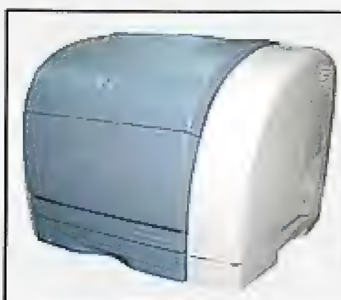
Liviu Marica

Detalii tehnice	
Procesor	300 MHz
Memorie	32MB (maxim 320MB)
Format pagină	De la 139.7x210mm până la 215.9x355.6mm
Viteză tipărire monocrom	35ppm
Viteză Modem	33.6Kb
Tip scanner	Single pass color
Viteză scanner (mono/color)	14ppm / 15ppm
Conectare	USB, rețea, port paralel
Rezoluție optică scanner	600x600dpi
Tehnologie printare	Laser monocom
Timp prima pagină	8.5 secunde
Rezoluție monocrom	1200x1200
Dimensiuni	421x498x345mm
Greutate	17kg
Nivel zgomot printare	52dBA
Pagini pe lună (volum maxim recomandat)	175000
Capacitate totală tăvi	350
Capacitate stocare pagini tipărite	250
Tipărire duplex	Da

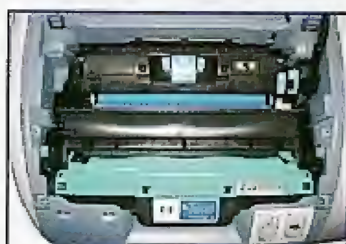
Contact	
Preț imprimantă	635€
Preț Kit	1280€
Distribuitor	CEEmark Romania
Telefon	021-232.68.07
Garanție	1 an (posibilitate de extindere)
Web	www.lexmark.ro

HP Color LaserJet 1500

Imprimanta laser pentru birourile mici



Pe piața imprimantelor, putem observa o tendință de ieftinire a imprimantelor laser color. HP are un rol important în acest curent prin oferta accesibilă firmelor mici și mijlocii. Imprimantele HP Color LaserJet 1500 și HP Color LaserJet 1500L fac parte din această strategie, fiind lansate la un preț mic pentru categoria din care fac parte(949EUR respectiv 749EUR). Costul pe pagină în mod de tipărire monocrom este foarte mic (1.4 eurocent/pagină) fapt ce oferă o amortizare rapidă a investiției.



PRIMA IMPRESIE

Pentru test am avut la dispoziție varianta HP Color LaserJet 1500 ce se deosebește de varianta "lite" prin numărul mai mare de coli ce pot fi stocate (375), grație tăviței suplimentare de 250 coli. Prin forma și culorile carcasei se continuă design-ul seriei 2500. Are o greutate de 23.9kg și nu ocupă foarte mult loc pentru un birou de până în 10 stații de lucru.

TEHNOLOGII

Imprimanta este echipată cu tehnologia host-based care permite utilizatorului să tipărească documente sau imagini complexe, fără a fi nevoit să cheltuiască pentru suplimentarea memoriei imprimantei sau să sacrifice viteza și performanța. Din păcate acest lucru se reflectă în mod negativ asupra performanței totale a calculatorului ce trebuie să proceseze în plus. În cazul în care este partajată într-o rețea este de preferat să fie instalată pe cel mai performant calculator disponibil în birou. Pentru a menține viteza mare de imprimare, HP Color LaserJet 1500 este dotată cu un port USB 2.0 iar transferul datelor se face sincronizat.



CONCLUZIE

Cel mai important argument ce poate sta la baza achiziției imprimantei HP Color LaserJet 1500 este prețul foarte bun pentru o imprimantă laser color. Anul acesta pare a fi o perioadă plină de schimbări în sfera IT: monitoarele LCD înlocuiesc CRT, rețelele devin wireless iar imprimantele laser color au părăsit categoria "mi-aș dori dar nu îmi pot permite".

Liviu Marica

Detalii tehnice	
Procesor	OTI-4110 150MHz
Memorie	16MB
Format pagină	De la 3x5 la 8,5x14 inch
Viteza tipărire monocrom	16ppm
Viteza tipărire full color	4ppm
Cost tipărire monocrom / pagină	1.4 eurocent
Cost tipărire color / pagină	7.7 eurocent
Conectare	USB 2.0
Limbaje de printare	Host-based
Tehnologie printare	Laser color în 4 treceri
Rezoluție color	600x600 dpi
Rezoluție monocrom	600x600 dpi
Dimensiuni	48.2x37.6x45.1cm
Greutate	23.9kg
Nivel zgomot printare	52dB
Pagini pe lună (volum maxim recomandat)	30000
Capacitate totală tăvi	375
Tipărire duplex	manual

Contact	
Preț imprimantă	949€
Distribuitor	HP Interactive Center
Telefon	021-222.20.72
Garanție	1 an (posibilitate de prelungire)
Web	www.hp.com

HARDMAIL

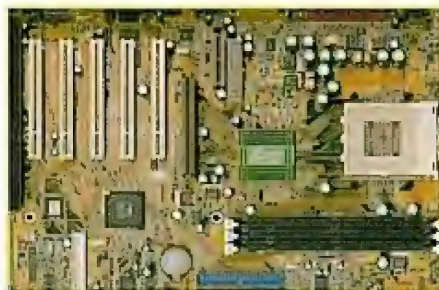
Soluţia problemelor tale tehnice

Primul sector al HDD-urilor conţine MBR ce este format din „boot loader" şi „partition table". Boot loader-ul este primul program care este executat la iniţializare.

››› PROCESOR ARS ›››

Autor: **M. D. Tudorel**

Am următorul sistem: placă de bază 7KTA/AP cu chipset KT133, procesor Duron la 750Mhz, 384MB RAM (SDR), placă video GeForce2 MX400 cu 64MB SDR, CD-RW Acer 24X/10X/40X, 1 HDD de 60GB şi 1 HDD de 20GB, sursă ATX de 250W şi Windows XP Professional. A) Am achiziţionat recent un procesor Athlon ThunderBird la 1.1GHz, l-am montat şi s-a ars în momentul când am pornit unitatea. Cei de la firmă mi l-au schimbat, dar nu l-am montat încă pentru că vreau să ştiu dacă un procesor se poate arde din cauza setării incorecte a jumperilor de pe placa de bază. B) Vreau să ştiu dacă placa mea de bază suportă procesorul achiziţionat de mine. Dacă nu, şi aş putea să o fac să-l suporte cu un upgrade de BIOS, vă rog să-mi spuneţi de la ce adresă l-aş putea transfera?

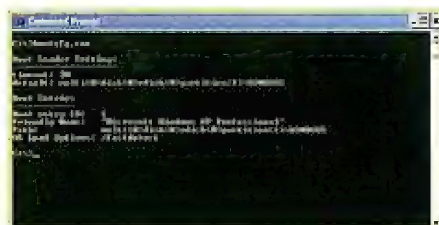


XtremPC: **A) Ai avut mare noroc că cei de la firmă ţi-au schimbat procesorul. În mod sigur poţi să arzi un procesor din cauza setărilor incorecte. În cazul tău am fi înclinaţi să credem că o montare greşită a condus la arderea procesorului. Data viitoare apelează la cineva care se pricepe să monteze corect un procesor. B) În manualul plăcii tale poţi citi că Acorp 7KTA suportă procesoare până la 1000MHz. Un update de BIOS este disponibil la adresa: http://www.acorp.com.tw/common/BIOS/2m/7ktax18s.exe. Din păcate nu este nimic specificat despre opţiunile aduse de acest update. Pentru a fi sigur că nu o să ai probleme de compatibilitate achiziţionează mai bine un Duron 1000Mhz.**

››› PROBLEME DE FORMATARE ›››

Autor: **Marian**

Mi-am instalat pe calculatorul meu 2 sisteme de operare Windows 98 (pe prima partiţie "C") şi Windows XP Pro (pe a doua partiţie "D"). 1. Problema este că vreau să dau format la partiţia D, dar utilitarul fdisk din Windows 98 nu vede partiţia D din cauza sistemului de fişiere NTFS cu care lucrează Windows XP. Să zicem că reuşesc să dau format la D cu PartitionMagic dar când bootează îmi apare meniul "start with ...". 2. Care sunt fişierele de boot? boot.ini?



XtremPC: **1. Dacă ai utilitarul „Partition Magic" foloseşte-l pentru a formata partiţia „D". Pentru a scăpa de meniul de boot poţi rula comanda „fdisk/mbr" sau să reinstalezi din nou Windows 98 fără să ştergi nimic de pe partiţia „C". 2. Primul sector al HDD-urilor conţine MBR (master boot record) ce este format din „boot loader" şi „partition table". Boot loader-ul (446 bytes) este primul program care este executat la iniţializare şi decide ce se va încărca în continuare pe baza informaţiilor stocate în partition table (64 bytes). Fără să intrăm foarte mult în amănunte mai putem menţiona şi prezenţa în MBR a unei semnături de 2 bytes ce-i atestă integritatea. Fişierul „boot.ini" este folosit de Windows XP pentru a determina la iniţializare anumite opţiuni referitoare la**

INTRĂ ÎN CONTACT!



POSTA:
Str. Puskin nr. 18
Bucureşti 1



E-MAIL:
hardmail@xtrempc.ro

CU OCHII PE FORUM!

Puteţi citi aici cele mai interesante întrebări şi răspunsuri apărute pe forumul site-ului www.xtrempc.ro. Vă aşteptăm ca de obicei să participaţi alături de noi la discuţii despre domeniul hardware.

FORUM: DISCUTII HARDWARE

Upgrade la CPU

Am şi eu o dilemă. În momentul de faţă am Duron la 700MHz şi am nişte bănuţi strânşi la ciorap cu care aş vrea să-mi iau ceva mai bun. Am găsit într-o ofertă la o firmă de aici, Duron la 1 GHz la 1.2 milioane. Vreau şi eu să ştiu dacă o să meargă sau fac investiţia degeaba? Dacă vă ajută cu ceva, placa de bază e făcută de VIA pe chipset Apollo KT133 cu northbridge VT8363 şi VT82C686B pe southbridge. *Xavier*

Părerea mea este să mai strângi ceva bănuţi şi să schimbi şi placa de bază. Nu cred că se merită să faci upgrade de la Duron 700MHz la 1000MHz. ***Sly777***

Exact aceeaşi configuraţie ca tine am avut şi eu (placa de bază ca a ta, Duron 750MHz, 256 SDRAM). Am ajuns la concluzia că este necesar să schimb tot sistemul. Ţie îţi recomand să mai pui ceva bani şi să schimbi placa de bază+CPU+RAM. Mai ales că de la un Duron la 1300MHz la un Athlon XP 1500+ diferenţa este minusculă. *Msorin*

FORUM: HDD

WinXP şi NTFS sau FAT32

Eu mi-am pus Windows XP şi la început nu mi-a dat opţiunea de a formata hardul FAT32 numai NTFS. În Sandra îmi dă 21333 ceea ce este cam puţin, nu? Ştiu că există ceva setări în XP cu care pot avea performanţe îmbunătăţite. HDD-ul meu este un Western Digital Caviar SE 80GB cu buffer de 8MB (800JB). *afriend*

Îţi recomand ca utilitar de management al partiţiilor PowerQuest PartitionMagic (versiunea 8). Poţi modifica dimensiunea clusterului, dar dacă ai foarte multe fişiere mici pe partiţie, vei pierde foarte mult din spaţiul util. Este adevărat, NTFS este puţin mai lent decât FAT32, dar are multe alte avantaje: lucrează mai rapid cu fişiere mici, poate folosi fişiere peste limita de 4 GB şi are o securitate sporită. ***Ricardo***

FORUM: PLACI DE BAZA

Modelul plăcii mele de bază

Cum aflu care este modelul plăcii mele de bază? Am o placă de bază Matsonic, dar nu ştiu ce model este pentru că scrie în BIOS MS8308E-H, PCMARK2002 MS8308E, 3DMARK2001 MS8308E şi pe eticheta lipită pe placă: MS8308EP(266). Dacă fac upgrade de BIOS şi se întrerupe curentul sau îl fac greşit se mai poate repara BIOS-ul, dacă da, cum? *Narcis*

Încearcă DR hardware - dă informaţii destul de detaliate despre sistem. *smoke*

Pentru tipul plăcii, când se iniţializează calculatorul apeşi tasta „brake" imediat după ce citeşte memoria. În partea de jos a monitorului pe ultimul rând ai să vezi o înşiruire de caractere care printre altele spune ce placă ai şi mai ales ce chipset. *sorinel01*

Un program excelent pentru identificarea componentelor unui PC, care a mai fost recomandat pe forum, este Aida32. Îl găseşti la www.aida32.hu. Este freeware. Teoretic un BIOS stricat la scriere poate fi recuperat, deoarece în mod normal Boot Block-ul nu este rescris. Boot Block-ul conţine, printre altele, câteva rutine minimale care îţi permit să efectuezi etapa de boot de pe o dischetă. *radio*

Dacă aveţi probleme cu calculatorul sau simţiţi pur şi simplu că sistemul este pe cale să o ia razna, înainte să îl condamnaţi la moarte, daţi-ne un mesaj pe adresa hardmail@xtrempc.ro sau la adresa redacţiei. Sunt mari şanse să avem calmantul potrivit.

hardmail@xtrempc.ro

sistemele de operare instalate pe calculator. Fişierul „boot.ini" se poate edita cu ajutorul programului „bootcfg.exe" (executat din Windows XP).

››› DRIVERI UNIVERSALI PENTRU TV TUNER ›››

Autor: **Georgescu Dan**

De când am instalat Windows XP TV Tuner-ul meu nu mai funcţionează şi presupun că am nevoie de driver. Am aflat de la alţii că TV Tunerul meu se numeşte Multi-function card (TV/FM/Capture PCI Card) şi chipset de la Brooktree (Conexant) BT878 (878a).

XtremPC: **Poţi încerca driveri universali pentru chipset-urile Conexant (BT848, BT849, BT878, BT879): http://www.fgeng.com/drivers.htm. Dacă îţi va trebui şi un player pentru TV Tuner poţi apela la Dscaler (www.dscaler.org).**

››› CALCULATOR FIERBINTE ›››

Autor: **Ursu**

O prietenă de-a mea a cumpărat un PC cu următoarea configuraţie: Intel Pentium 4 1.5 GHz, 128 SDRAM, HDD 40GB, placă video ATi Xpert2000 32MB. Placa de bază este cu chipset SiS645, dar şi cu un "bonus" de căldură: la 2-3 minute după pornire, temperatura procesorului este pe la 66-67 grade Celsius şi mie mi se pare un pic cam mult. Coolerele merg şi pe procesor şi la sursă. Care poate fi problema?

XtremPC: **Procesorul Pentium 4 la 1.5GHz nu se încălzeşte aşa mult în condiţii normale. Dacă este încă în garanţie poţi cere lămuriri firmei de unde prietena ta l-a cumpărat. Întreabă ce tip de cooler este şi modul în care a fost montat (dacă s-a folosit pastă termoconductoare). Uneori se mai întâmplă să fie de vină placa de bază şi să indice greşit valorile de temperatură.**

››› PROCESOR SUBTACTAT ›››

Autor: **Flavius**

Mi-am cumpărat o unitate centrală: AMD Athlon XP+2200, motherbord Asus A7V8X, VIA KT400 DDR400, video card GF4 TI 4200 128 MB DDR, HDD Maxtor 7200rpm, CD-ROM Teac 52X. În primele zile când l-am folosit, DxDiag îmi spunea că procesorul are 1351 MHz. Am fost la cei de la care l-am cumpărat şi au umblat în BIOS şi au mărit procesorul la 1800MHz. La cât trebuie să meargă în mod normal procesorul meu? Ei mi-au făcut overcloking? Că nu simt nimic îmbunătăţit.

XtremPC: **Nu au făcut overclocking, prima dată au setat greşit valoarea FSB la 100MHz în loc de 133MHz. În mod normal plăcile de bază**

"Thoroughbred" Core
Processor Specifications (.13-micron)

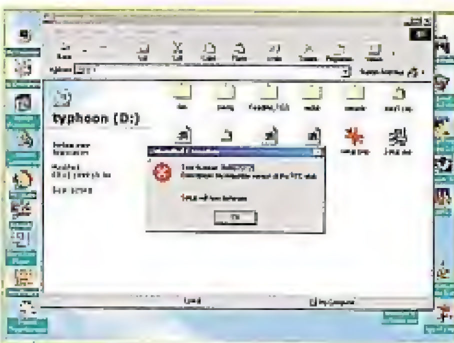
Processor Model	Operating Frequency (MHz)	Nominal Voltage	Typical Thermal Power	Maximum Thermal Power	Typical Current Working State	Max Current Working State	Typical Current in Stop Grant	Max Current in Stop Grant
			Thermal Power Dissipation		Icc (Processor Current)			
1700+	1467	1.50V	44.9W	49.4W	29.9A	32.9A	2.0A	4.5A
1800+	1533		46.3W	51.0W	30.9A	34.0A		
1900+	1600		47.7W	52.5W	31.8A	35.0A		
2000+	1667	1.60V	54.7W	60.3W	34.2A	37.7A	3.3A	5.4A
2100+	1733		56.4W	62.1W	35.3A	38.8A		
2200+	1800	1.65V	61.7W	67.9W	37.4A	41.2A	3.6A	5.9A

au această setare prestabilită iar unii „specialişti" uită să mai seteze jumper-ul în funcţie de procesorul folosit. Din această cauză procesorul tău lucra la 1351MHz (100MHz x 13.5), iar numai după ce a fost setat corespunzător frecvenţa a devenit 1800MHz (133MHzx13.5). Îmbunătăţiri de performanţă ar fi trebuit să simţi deoarece este o diferenţă destul de mare între cele două valori.

››› INCOMPATIBILITATI MICROSOFT ›››

Autor: **Marius Alexandru**

Vă scriu cu speranţa că aveţi o rezolvare pentru problema mea: în ultimul timp primesc un mesaj de eroare (error number 0x80070725. Incompatible version of the RPC stub) la instalarea unor jocuri ca Tropico 2, The Sims, Eurofighter Typhoon şi altele. Trebuie să menţionez că nu sunt piratate. Ce să fac?



XtremPC: **Această eroare este cauzată de programele ce instalează versiuni diferite ale fişierelor: Oleaut32.dll, Olepro32.dll, Asycfilt.dll şi Stdole2.tlb (posibil şi alte fişiere). Se crează astfel un mediu mixt în care aceste fişiere nu mai sunt compatibile între ele. Dacă ai instalat MS Office2000 (sau componente MS Office200) trebuie să instalezi Office2000 Service Release 1 (SR-1). Acest tip de eroare este descris pe site-ul Microsoft în cadrul articolului 321915 (pentru a citi acest articol accesează adresa http://support.microsoft.com/ şi tastează 321915 în căsuţa de căutare).**

TOPDVD+RW

			Verdict	Notă citire DVD	Notă citire CD	Notă scriere DVD	Notă scriere CD	Detalii tehnice	Preț	Testat în
NOU	1	Teac DV-50EK	1.809	0.423	0.355	0.595	0.436	Viteze CD:32X/16X/8X, Viteze DVD:12X/4X/2X, conectare IDE	257.2€	XPC44
	2	Philips DVD-RW208	1.661	0.371	0.341	0.420	0.528	Viteze CD:12x10x32x, Viteze DVD:2.4x8x, conectare IDE	449.0 $	XPC30
	3	Sony DRW110A	1.659	0.368	0.347	0.422	0.521	Viteze CD:12x10x32x, Viteze DVD:2.4x8x, conectare IDE	169.9 $	XPC37
	4	Pioneer DVR-A05	1.659	0.293	0.311	0.606	0.450	Viteze CD:16x8x32x, Viteze DVD:4x12x, conectare IDE	285.0 $	XPC39
	5	HP dvd100i	1.647	0.370	0.351	0.408	0.518	Viteze CD:12x10x32x, Viteze DVD:2.4x8x, conectare IDE	N/A	XPC30
	6	Asus DVR-104	1.217	0.338	0.327	0.189	0.364	Viteze CD:8x4x24x, Viteze DVD:2x6x, conectare IDE	329.5 $	XPC39

TOPSOCKETA

			Verdict	Performanțe sintetice	Performanțe jocuri	Dotări	Detalii tehnice	Preț	Testat în
	1	ASUS A7N8X Deluxe Gold	1.572	0.780	0.726	0.066	nForce2, 333MHz, DDR400,6 USB 2.0, 2 Firewire, 2 Lan, Serial ATA, RAID	161.6$	XPC40
	2	Leadtek WinFast K7NCR18G Pro	1.570	0.781	0.725	0.064	nForce2, 333MHz, DDR400, 4 USB 2.0, 3 Firewire, Lan	120.8$	XPC41
NOU	3	MSI K7N2G-ILSR	1.564	0.777	0.725	0.062	nForce2, 333MHz, DDR400,6 USB 2.0, 2 Firewire, Lan, Serial ATA, RAID	150€	XPC44
NOU	4	Soltek SL-75FRN2-RL	1.559	0.781	0.730	0.048	nForce2, 333MHz, DDR400,2 USB 2.0, Lan, Serial ATA, RAID	105$	XPC44
NOU	5	Leadtek K7NCR18D Pro v2.0	1.557	0.781	0.727	0.049	nForce2, 333MHz, DDR400,4 USB 2.0, 3 Firewire, Lan	98.7$	XPC44
	6	Epox 8RGA+	1.525	0.722	0.713	0.040	nForce2, 333MHz, DDR400, 4 USB 2.0, 2 Firewire, Lan, Video	129.1$	XPC42
	7	Gigabyte GA-7VAXP Ultra	1.521	0.760	0.703	0.058	KT400, 333MHz, DDR400, 6 USB 2.0, 3 Firewire, Lan, Serial ATA, RAID	127.4$	XPC41
	8	Abit NF7-S	1.509	0.751	0.696	0.062	nForce2, 333MHz, DDR400,4 USB 2.0, 2 Firewire, Lan, Serial ATA	135$	XPC40
	9	Epox 8K9A	1.485	0.755	0.672	0.058	KT400, 333MHZ, DDR400, 6 USB 2.0, Lan, Serial ATA, RAID	68.9$	XPC41
	10	Biostar M7VIK	1.467	0.757	0.672	0.038	KT400, 333MHZ, DDR400, 2 USB 2.0, Firewire, Serial ATA, RAID	N/A	XPC41
	11	Jetway Polaris 400	1.467	0.744	0.683	0.044	KT400, 333MHZ, DDR400, 2 USB 2.0, Firewire, Lan	101$	XPC40
	12	Shuttle AK39N	1.439	0.752	0.667	0.020	KT400, 266MHZ, DDR400, 2 USB 2.0	71$	XPC42
NOU	13	XFX KT400-ALH	1.439	0.740	0.659	0.040	KT400, 333MHZ, DDR400, 2 USB 2.0, Lan	68$	XPC44
	14	ASUS A7V333-X	1.426	0.736	0.646	0.044	KT333, 333MHz, DDR333, 4 USB 2.0, Lan	64.1$	XPC41
	15	ECS L7VTA- RAID	1.409	0.733	0.636	0.040	KT400, 333MHZ, DDR400, 4 USB 2.0, Firewire, Lan, RAID	69.7$	XPC41
	16	ECS L7VTA	1.407	0.729	0.653	0.025	KT400, 333MHZ, DDR400, 4 USB 2.0	55.6$	XPC40
	17	ECS L7VTA3	1.393	0.733	0.635	0.025	KT333, 333MHz, DDR333, 4 USB 2.0, Lan	50.6$	XPC41

TOPSOCKET478

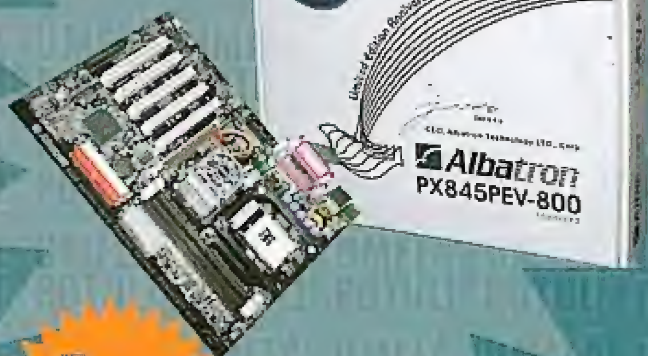
			Verdict	Performanțe sintetice	Peformanțe jocuri	Dotări	Detalii tehnice	Preț	Testat în
NOU	1	Abit IC7-G	2.610	1.407	1.133	0.070	I875P, 800MHz, DDR400, 6USB 2.0, 3 Firewire, Lan, Serial ATA, RAID	218.8$	XPC44
	2	ASUS P4G8X Deluxe/Gold	2.230	1.093	1.072	0.065	Granite Bay, 533MHz, DDR266, 6 USB 2.0, 2 Firewire, Lan, Serial ATA, RAID	217.3$	XPC42
	3	GigabyteGA-8SQ800 Ultra	2.226	1.111	1.052	0.062	SiS655, 533MHz, DDR400, 6 USB 2.0, 3 Firewire, Lan, Serial ATA, RAID	111.3$	XPC42
	4	GigabyteGA-8SQ800	2.185	1.104	1.049	0.031	SiS655, 533MHz, DDR400, 4 USB 2.0, 3 Firewire	85.1$	XPC43
NOU	5	GigabyteGA-8PE800 Ultra	2.090	1.001	1.030	0.059	I845PE, 800MHz, DDR400, 6 USB 2.0, 2 Firewire, Lan, Serial ATA, RAID	91.3$	XPC44
	6	Chaintech CT-9EJS1	2.083	1.002	1.025	0.056	I845PE, 533MHz, DDR333, 6 USB 2.0, 3 Firewire, Lan, RAID	157$	XPC43
	7	Epox EP-4PEA800	2.057	0.993	1.037	0.026	I845PE, 800MHz, DDR400, 2 USB 2.0	91.4$	XPC43
NOU	8	Albatron PX945PEV-800	2.033	0.972	1.019	0.040	I845PE, 800MHz, DDR400, 6 USB 2.0, Lan	79.9$	XPC44
	9	ECS L4S8A2	2.014	0.978	0.929	0.043	SiS648, 533MHz, DDR400, 4 USB 2.0, Lan	66$	XPC40
	10	ASUS P4S533-E	2.003	0.974	0.982	0.047	SiS645DX, 533MHz, DDR400, 4 USB 2.0, Lan	98.9$	XPC40
	11	VIA P4PB Ultra	1.991	0.951	0.992	0.048	P4X400, 533MHz, DDR400, 6 USB 2.0, Lan, RAID	121$	XPC43
	12	ASUS P4S8X-X	1.980	0.968	0.977	0.035	SiS648, 533MHz, DDR400, 4 USB 2.0, Lan	75$	XPC43
	13	Biostar U8598-Z3	1.956	0.973	0.954	0.028	P4X400, 533MHz, DDR400, 2 USB 2.0, Lan	N/A	XPC41
	14	ASUS P4XP-X	1.934	0.932	0.977	0.025	I845D, 533MHz, DDR266, PC133, 4 USB 2.0, Lan	80.3$	XPC43
	15	ASRock P4I45D	1.929	0.921	0.987	0.020	I845D, 533MHz, DDR266, PC133, 4 USB 2.0, Lan	62$	XPC41
	16	ASRock PE Pro	1.869	0.915	0.924	0.020	SiS645, 533MHz, DDR333, PC133, 4 USB 2.0, Lan	48.9$	XPC40

■ foarte bun ■ bun ■ satisfăcător ■ slab ■ foarte slab

UMFLĂ POTUL!

ALBATRON - TERRATEC - 3DVISION

CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS



1x PREMIUL 1 *Albatron - PX845PEV-800 (1 premiu)*



1x PREMIUL 2 *Terratec Aureon 7.1 Space (1 premiu)*

Pentru a putea participa la concurs trebuie să completezi și să trimiți talonul de mai jos la adresa indicată



3x PREMIUL 3 *Crystal Tune TV (3 premii)*

Mențiuni:

Termenul limită al concursului este 16 iulie 2003 data poștei
Câștigătorii vor fi anunțați în numărul 46 XtremPC

TALON PARTICIPARE

Completează și trimite acest talon la adresa:
XtremPC - Str.Puskin 18 București 1

Nume:.......................... Prenume:..........................
Telefon:.......................... E-mail:..........................

• Albatron - PX845PEV-800 are la bază chipset-ul:
☐ I845PE ☐ I865PE ☐ I875P

• Aureon 7.1 Space este:
☐ TV-tuner
☐ placă de sunet
☐ placă de captură video

• Crystal Tune TV se montează în slot:
☐ PCI
☐ ISA
☐ AGP

TOP TV TUNER

		Verdict	Calitate imagine	Calitate captura	Dotări	Software	Accesorii	Documentație	Detalii tehnice	Preț	Testat în
1	Hercules All-in-Wonder 8500	8.35	8	8	8	9	9	9	Conectare AGP, telecomanda	249€	XPC35
2	Leadtek WinFast Cinema	8.30	9	8	8	8	8	8	Conectare VGA, Tuner FM, Telecomanda	33€	XPC39
3	Leadtek TV2000XP Deluxe	8.00	8	8	8	8	8	8	Conectare PCI, Tuner FM, Telecomanda	60.5€	XPC35
4	Creative 3D Personal Cinema	7.95	9	7	8	6	9	7	Conectare VGA, Telecomanda	194$	XPC35
5	Terratec Cinergy400TV	7.85	8	8	6	8	8	9	Conectare PCI, Telecomanda	64.9$	XPC38
6	AverMedia AverTV Studio	7.75	8	8	8	7	8	5	Conectare PCI, Tuner FM, Telecomanda	60$	XPC35
7	Items Much TV DVR	7.20	8	7	7	6	7	8	Conectare PCI, Tuner FM, Telecomanda	39.9$	XPC35
8	Crystal Tune TV	7.10	7	7	8	7	7	5	Conectare PCI, Tuner FM, Telecomanda	37.4€	XPC44
9	Kworld KW-TV989-FBKM	6.95	7	7	8	7	7	2	Conectare PCI, Tuner FM, Telecomanda	41.7$	XPC39

TOP PLĂCI VIDEO

			Verdict	Performanțe sintetice	Peformanțe jocuri	Dotări	Detalii tehnice	Preț	Testat în
NOU	1	PowerColor Radeon 9800 Pro	5.869	1.905	3.879	0.085	Radeon 9800Pro, 128MB DDR, chipset / memorie: 378/675MHz, TV Out, DVI	449$	XPC44
NOU	2	Gigabyte Radeon 9800 Pro	5.417	1.924	3.413	0.080	Radeon 9800Pro, 128MB DDR, chipset / memorie: 378/675MHz, TV Out, DVI	406$	XPC44
NOU	3	Abit Siluro FX5800 128MB	5.202	1.648	3.474	0.080	FX5800, 128MB DDR2, chipset / memorie: 400/800MHz, TV Out, DVI	404$	XPC44
NOU	4	Terratec Mystify 5800	5.178	1.648	3.440	0.090	FX5800, 128MB DDR2, chipset / memorie: 400/800MHz, TV Out, DVI	491.4$	XPC44
NOU	5	Leadtek WinFast A300 TD MyVIVO	4.819	1.230	3.499	0.090	FX5800, 128MB DDR2, chipset / memorie: 400/800MHz, DVI, VIVO	391.6€	XPC44
NOU	6	LeadtekWinFast A310 Ultra TD MyVIVO	3.739	1.180	2.469	0.090	FX5600 Ultra, 128MB DDR, chipset / memorie: 351/702MHz, TV Out, DVI	222.2€	XPC44
NOU	7	PowerColor Radeon 9600 Pro	3.673	1.172	2.421	0.080	Radeon 9600Pro, 128MB DDR, chipset / memorie: 378/675MHz, TV Out, DVI	199$	XPC44
NOU	8	Chaintech FX5600	3.232	1.044	2.123	0.065	FX5600, 128MB DDR, chipset / memorie: 325/550MHz, DVI, VIVO	N/A	XPC44
NOU	9	XFX FX5600	3.230	1.037	2.123	0.070	FX5600, 128MB DDR, chipset / memorie: 325/550MHz, TV Out, DVI	199$	XPC44
NOU	10	Leadtek WinFast A310 TD MyVIVO 256MB	3.009	0.964	1.955	0.090	FX5600, 256MB DDR, chipset / memorie: 324/501MHz, DVI, VIVO	206.3€	XPC44
NOU	11	Gainward PowerPack Pro/660 FX5200 GS	2.039	0.675	1.299	0.065	FX5200, 128MB DDR, chipset / memorie: 260/440MHz, TV Out, DVI	121.6$	XPC44
NOU	12	GigaCube Game Buster Radeon 9100	1.997	0.690	1.237	0.070	Radeon 9100, 128MB DDR, chipset / memorie: 250/500MHz, TV Out, DVI	80.3€	XPC44
NOU	13	Leadtek WinFast A340 TDH	1.901	0.620	1.196	0.085	FX5200, 128MB DDR, chipset / memorie: 250/400MHz, TV Out, DVI	95.2€	XPC44
NOU	14	Inno3D FX5200 128MB	1.895	0.625	1.190	0.080	FX5200, 128MB DDR, chipset / memorie: 250/400MHz, TV Out, DVI	95.3$	XPC44
NOU	15	Albatron FX5200 Gigi	1.885	0.620	1.195	0.070	FX5200, 128MB DDR, chipset / memorie: 250/400MHz, TV Out, DVI	N/A	XPC44
NOU	16	Silverstar FX5200 8X 64MB	1.872	0.620	1.202	0.050	FX5200, 64MB DDR, chipset / memorie: 250/400MHz, TV Out, DVI	79$	XPC44
NOU	17	XFX FX5200	1.864	0.622	1.192	0.050	FX5200, 128MB DDR, chipset / memorie: 250/400MHz, TV Out, DVI	84$	XPC44
NOU	18	Inno3D FX5200 64MB	1.814	0.531	1.203	0.080	FX5200, 64MB DDR, chipset / memorie: 250/400MHz, TV Out, DVI	85.2$	XPC44
NOU	19	Gigabyte Radeon 9200	1.605	0.595	0.920	0.090	Radeon 9200, 128MB DDR, chipset / memorie: 250/500MHz, TV Out, DVI	114.2$	XPC44
NOU	20	GigaCube Game Buster Radeon 9200	1.555	0.593	0.892	0.070	Radeon 9200, 128MB DDR, chipset / memorie: 250/500MHz, TV Out, DVI	87€	XPC44
NOU	21	PowerColor Radeon 9200	1.551	0.551	0.920	0.080	Radeon 9200, 128MB DDR, chipset / memorie: 250/500MHz, TV Out, DVI	105$	XPC44
NOU	22	Inno3D FX5200 64MB (64bits)	1.241	0.399	0.762	0.080	FX5200 64biți, 64MB DDR, chipset / memorie: 250/400MHz, TV Out, DVI	79.4$	XPC44
NOU	23	Leadtek WinFast A340 T	1.240	0.398	0.762	0.080	FX5200 64biți, 64MB DDR, chipset / memorie: 250/400MHz, TV Out, DVI	79.2€	XPC44
NOU	24	Gainward PowerPack Pro/660 FX5200	0.840	0.270	0.510	0.060	FX5200, 128MB DDR, chipset / memorie: 250/280MHz, TV Out, DVI	105.3$	XPC44

TOP MEMORII FLASH

			Verdict	Preț/MB (cenți)	Viteză	Dotări	Detalii tehnice	Preț	Testat în
NOU	1	Kingmax Hi-Speed Flash USB	87.98	50	25.98	12	256MB, USB 2.0, Led, protecție ștergere	76$	XPC44
	2	PMI Traveling Disk	75.65	50	13.65	12	128MB, USB 1.1, Led, protecție ștergere	38.5$	XPC43
	3	Pocki Drive	74.79	32.95	27.83	14	256MB, USB 2.0, Led, protecție ștergere	115$	XPC43
	4	Transcend JetFlash	73.43	45.30	14.13	14	128MB, USB 1.1, Led, protecție ștergere	41$	XPC43
	5	PQI Flying Disk	69.18	41.40	15.78	12	128MB, USB 1.1, Led, protecție ștergere	45$	XPC43
	6	Leadtek Winfast Disk	65.78	37.15	12.63	16	128MB, USB 1.1, Led, protecție ștergere	51$	XPC43
	7	Corega Pocket Flash Drive	60.33	32.20	14.13	14	128MB, USB 1.1, Led, protecție ștergere	58$	XPC43

■ foarte bun ■ bun ■ satisfăcător ■ slab ■ foarte slab

hobby



Ionut Popa

VIITORUL TARGURILOR IT

Când lumea reală este virusată, firmele se adăpostesc pe Internet

Tot mai multe domenii ale vieții cotidiene capătă un corespondent pe Internet, cel mai bun exemplu constituindu-l afacerile care au ca loc de desfășurare spațiul virtual. Reclame sunt răspândite pe toate site-urile comerciale, interesul firmelor pentru publicitatea pe Internet crescând în fiecare an. Arta la rândul ei este reprezentată foarte bine, multe muzee putând fi admirate în totalitate online. Momentan o călătorie virtuală la un muzeu este folositoare doar celor care nu au posibilitatea de a se deplasa acolo, însă în viitor adăugarea unui ghid interactiv poate crește interesul pentru o astfel de călătorie. Odată cu răspândirea accesului la Internetului călătoriile online ar putea reprezenta un lucru banal, pași în acest sens fiind făcuți și în momentul de față.

Astfel, toată lumea este la curent cu izbucnirea epidemiei de pneumonie atipică (SARS) în Asia care a făcut ca unul dintre cele mai mari târguri de IT din lume, Computex 2003 din Taipei să fie amânat pentru luna septembrie. Această situție nu i-a descurajat pe producători și mulți au decis să organizeze o prezentare de produse virtuală online pentru a putea lansa produsele programate pentru această perioadă a anului.

Conceptul de lansare de produse pe Internet nu este tocmai ceva nou însă, cu siguranță, amploarea evenimentului a surprins pe multă lume. Asta a făcut ca pe 2 iunie, ziua în care ar fi trebuit să înceapă Computex-ul, căsuța poștală să-mi fie invadată de emailuri, cu invitații de participare la prezentarea online a produselor diverselor firme care au ales această modalitate de comunicare cu presa, partenerii și publicul larg.
Majoritatea site-urilor au o secțiune dedicată Computex-ului în care sunt listate produsele lansate în această perioadă, caracteristicile acestora și o scurtă prezentare pentru presă.

Deși nu există un site centralizat cu link-uri către producătorii ce-și prezintă produsele virtual, parcurgerea aleatoare a paginilor de prezentări poate fi comparată cu experiența vizitei diferitelor standuri la un târg real. Comparația este puțin forțată, din punct de vedere al presei IT, lipsind conferințele unde nivelul de interactivitate, prin dialogul cu producătorii, nu are egal față de navigarea într-o pagină web. La fel nici publicul vizitator nu are ocazia să vadă produsele de aproape sau să asiste la demonstrații și concursuri cu premii.

Tocmai când eram gata să trag concluzia că un târg de calculatoare virtual nu poate înlocui evenimentul real, atenția mi-a fost atrasă de invitația producătorului Gigabyte la conferințe de presă online organizate pe parcursul acestei luni. Practic, programul dezvoltat de Gigabyte permite presei și partenerilor să participe în direct la discuții cu specialiștii aflați în birourile taiwaneze ale firmei. Toate aceste conferințe sunt accesibile fără costuri suplimentare pentru participanți, nivelul de interactivitate atins fiind foarte ridicat.

Deși aceste conferințe nu au fost disponibile publicului larg, pe viitor s-ar putea organiza un târg virtual în care atât presa cât și publicul larg să poată vedea produsele filmate de webcam-uri, să adreseze întrebări celor care prezintă produsele. Perspectiva unei vizite la un târg direct din fața calculatorului poate părea o fantezie la momentul actual dar reducerea semnificativă a costurilor de participare din partea producătorilor va fi luată cu siguranță în considerare.

Pusă în contextul românesc, problema târgului virtual capătă sens deoarece nu mulți români își permit o excursie de o săptămână la o expoziție unde costul biletului pe toată durata de desfășurare se apropie de salariul mediu pe economie. Și cum în lumea reală considerentele financiare primează, viitorul ne poate rezerva evenimente organizate în direct pe Internet.

ULTIMA ORA

NOUTATILE CARE MERITA TOATA ATENTIA

STRATEGIE AGRESIVĂ

Microsoft licenţiază Unix

Conform unui comunicat de presă al Microsoft, compania va licenţia patentele şi codul sursă de la SCO (Santa Cruz Operation) Group, fostul Caldera. Codul în cauză este implicat într-un proces de 1 miliard de dolari între SCO şi IBM, aceştia din urmă impingând agresiv Linux ca alternativă pentru Windows în mediile corporaţionale.

Microsoft Windows are un monopol pe piaţa sistemelor de operare pentru desktop, cu un segment de piaţă ce depăşeşte 90 de procente. Linux, care este dezvoltat de mii de programatori amatori şi care poate fi obţinut gratuit, a devenit un competitor puternic pe segmentul de servere corporaţionale. În ultimii doi ani, Microsoft a etichetat Linux ca fiind o ameninţare pentru imperiul Windows, din cauza costului său scăzut.

Consilierul general Microsoft, Brad Smith, a afirmat că achiziţionarea licenţei de la SCO "este reprezentativă pentru suportul dat de Microsoft respectării proprietăţii intelectuale". El a adăugat că această mişcare va asigura respectarea unui standard IP în toate soluţiile Microsoft şi crearea de servicii care vor creşte interoperabilitatea cu Unix.

Unix a fost inventat acum mai mult de 30 de ani de AT&T Unix Systems Laboratories. AT&T a vândut drepturile pentru Unix companiei Novell Networks, care la rândul ei le-a vândut SCO. Caldera International, un distribuitor Linux a cumpărat de la SCO drepturile pentru Unix şi două produse SCO, Open Server şi UnixWare. Apoi, anul trecut Caldera şi-a schimbat numele în SCO Group pentru a reflecta faptul că marea masă a venitului le vine din produsele SCO şi nu din produsele Linux.

SCO a afirmat recent că părţi importante din codul sursă Unix au fost copiate de Linux şi vrea să obţină daune de la utilizatorii Linux. În martie, SCO a dat în judecată IBM, cerând daune de 1 miliard de dolari, pentru că IBM ar fi folosit cod din Unix în Linux. IBM, alături de Hewlett-Packard, a fost mereu un susţinător important al Linux. Următoarea mişcare a SCO a fost să trimită scrisori de intenţie la peste 1500 de corporaţii majore din lumea IT şi nu numai şi să îi avertizeze că utilizarea Linux încalcă proprietatea intelectuală a SCO.

Unii analişti au spus că această tactică este o încercare a SCO de a fi achiziţionaţi de altă companie - Microsoft, IBM sau o altă firmă cu interese în această problemă. Din moment ce procesul cu IBM nu pare să fi fost suficient, scrisorile au fost pasul următor.

Lupta continuă, iar următoarea bătălie va avea loc luna aceasta: SCO a ameninţat că va revoca licenţa UNIX de la IBM pe 13 iunie.



ÎMPOTRIVA "PIRATERIEI"

Hollywood-ul dă în judecată companiile software

Principalele studiouri de film din Statele Unite se înfruntă în instanţă cu o serie de companii (Internet Enterprises Inc., RDestiny LLC, HowtocopyDVDs.com, DVDBackupbuddy.com şi DVDSqueeze.com) care produc şi vând software ce permite utilizatorilor să creeze copii ale DVD-urilor pe care le posedă. Studiourile susţin că acest tip de software simplifică duplicarea materialului protejat de drepturi de autor şi plasarea lui pe Internet acolo unde poate fi transferat gratuit de alţi utilizatori. Acest lucru este interzis conform Digital Millenium Copyright Act (DMCA), o lege iniţiată de Bill Clinton.



Industria cinematografică din Hollywood afirmă că ar putea pierde miliarde de dolari dacă producătorilor de software li se permite să îşi vândă programele în discuţie. Una dintre companii, 321, spune că oricine are dreptul să copieze DVD-uri pentru uzul său personal, sau DVD-uri cu filme create chiar de ei. Procesul va dezbate problema "uzului rezonabil".

SOFTWARE ROMÂNESC

Microsoft achiziţionează antivirus din România

Corporaţia Microsoft a anunţat pe data de 10 iunie 2003 semnarea acordului definitiv pentru achiziţionarea proprietăţii intelectuale şi a resurselor tehnologice antivirus ale GeCAD Software SRL. "Achiziţia tehnologiei GeCAD şi viitoarea integrare a acesteia în strategia de dezvoltare a Corporaţiei Microsoft reprezintă o recunoaştere a calităţii specialiştilor români şi o apreciere concretă a potenţialului creativ existent în România." a declarat Silviu Hotăran, general manager, Microsoft România. „Achiziţionarea de către Microsoft a platformei antivirus a GeCAD va face ca tehnologia noastră să-şi găsească un loc pe calculatoarele a milioane de utilizatori din lumea întreagă." a declarat Radu Georgescu, preşedinte GeCAD. Termenii achiziţiei nu sunt anunţaţi. Detalii privind o soluţie antivirus Microsoft, inclusiv planuri specifice de producţie, preţuri şi termene de livrare nu sunt deocamdată disponibile.

POLITICA ONLINE

Iranul cenzurează Internetul

Guvernul iranian, care deja cenzura drastic ziarele şi posturile TV din Iran a început acum să cenzureze şi site-urile de pe Internet. Orice site care conţine informaţii politice critice sau are un conţinut imoral va fi imediat închis. Această manevră a fost cauzată probabil de faptul că după cenzurarea celorlalte canale mass-media, mulţi publicişti independenţi din Iran şi-au găsit libertatea de exprimare pe Internet. Acum însă ISP-urile care nu vor bloca site-urile indicate ca "imorale" de guvern trebuie să se teamă de consecinţe legale.



Corel Painter 8

Artişti, pregătiţi-vă penelurile, pentru că şi Corel v-a pregătit o surpriză



AM PREZENTAT ACUM UN AN PAINTER 7 şi am inclus în articol şi o scurtă trecere în revistă a istoriei acestui program. O voi face din nou, pentru cei care nu au auzit de el încă. Sub numele de Fractal Design Painter, programul şi-a propus să emuleze cu rigurozitate pe calculator activitatea cunoscută îndeobşte sub numele de "pictură", ce cuprinde sub umbrela ei generoasă medii (de la hârtie din orez până la carton poros), vopsele (acrilice, în ulei, acuarele) şi instrumente (creioane colorate, cretă, cuţitaş de pictură, bureţi). Şi a reuşit cu brio, zdrobind orice concurenţă.

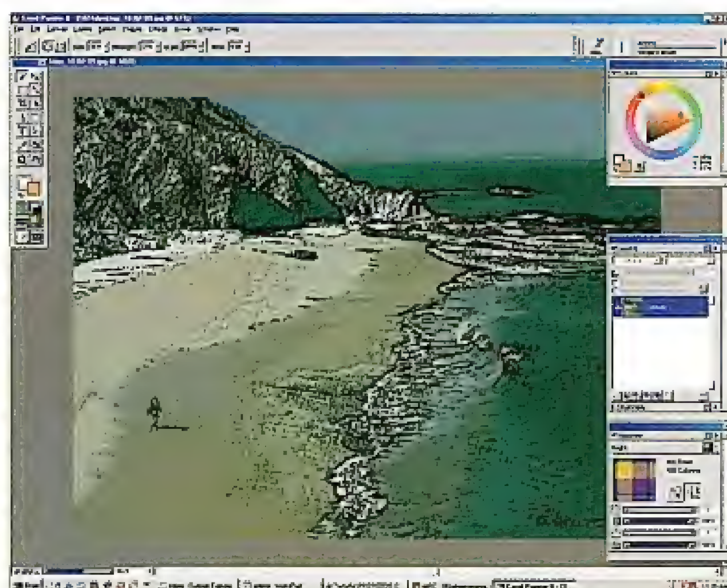
După epoca de glorie cunoscută sub numele de Painter Classic (versiunea 5.5), când era dezvoltat de MetaCreations, el a trecut sub oblăduirea Corel, care a avut nevoie de trei versiuni (6.0, 6.1 şi 7.0) pentru a-l aduce la standardele lor de calitate. Corel Painter 7.0, deşi mult mai stabil şi mai eficient decât versiunile de tranziţie, nu aducea mai nimic nou în materie de funcţionalitate. Painter 8 schimbă acest lucru şi reconfirmă poziţia de lider a acestui pachet software în domeniul picturii digitale. Dar să nu anticipăm.

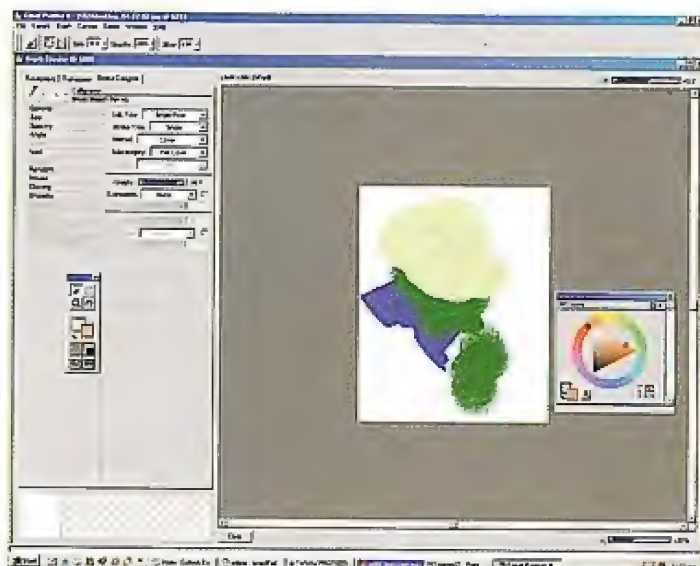
Primul lucru pe care îl puteţi observa este o schimbare subtilă a interfeţei, de la Painter 6 încoace programul renunţând la majoritatea brizbrizurilor şi oferind o interfaţă profesională, care însă nu restrânge cu nimic creativitatea. Ba chiar dimpotrivă, o stimulează.

În partea de sus a ecranului veţi găsi un Property Bar care are aceeaşi funcţie de interactivitate contextuală ca şi corespondentul său din Photoshop (de la versiunea 6 încoace). În funcţie de instrumentul selectat, pe această bară veţi găsi toţi parametrii ce pot fi modificaţi pentru acel instrument, sau dacă nu toţi, cel puţin pe cei mai importanţi şi mai des utilizaţi. În capătul din dreapta puteţi vedea noul Brush Selector, care permite alegerea facilă a instrumentului dorit. Panoul Tracker ţine minte instrumentele folosite cel mai des, ca să nu mai fie nevoie să le căutaţi prin meniuri.

La cererea utilizatorilor, Corel a completat Painter cu unul dintre cele mai folosite instrumente de către un pictor în viaţa reală: este vorba de echivalentul digital al unei "palete" pe care puteţi amesteca mai multe culori pentru a obţine tonuri, nuanţe şi variaţiuni pe aceeaşi temă, o gamă de culori subtil înrudite cum vrea să aibă la dispoziţie orice pictor. După ce aţi obţinut amestecul dorit, puteţi alege culorile cu care lucraţi foarte simplu:







cursorul se transformă în pipetă atunci când intră în cadrul ferestrei Mixer, dați un click stânga și culoarea respectivă devine culoarea primară. Un click dreapta și devine culoare secundară. Puteți salva amestecul de culori de pe paletă ca fișier ScratchPad și gama creată ca set de culori.

O altă opțiune foarte utilă este noul modul pentru crearea de instrumente de desen, numite generic "pensule" în Painter, deși ele pot fi orice altceva. Unii ar putea crede că cele 400 de tipuri de instrumente disponibile sunt chiar mai mult decât suficiente. Dar dacă folosiți mai des programul veți descoperi destul de repede că nu este deloc așa. Pentru variație, puteți folosi Brush Creator, care vă pune la dispoziție trei metode pentru a obține o "pensulă" nouă. Prin variație aleatoare, care modifică la întâmplare caracteristicile unui instrument deja existent, prin combinarea proprietăților a două instrumente existente sau, cel mai radical, pornind de la zero. Cu ajutorul Stroke Designer puteți modifica toate cele 16 grupe de parametri ai unui instrument. Nu recomand această ultimă variantă decât în cazuri extreme, pentru că Brush Engine-ul din Painter este foarte complex și este mai bine să aveți încredere în designerii software de la Corel. Știau ei ce fac atunci când au creat setările prestabilite.

Oricum, pentru toate cele trei modalități, programul va afișa în timp real o linie trasă cu noua pensulă, pentru ca toate schimbările să poată fi evaluate. Aveți la dispoziție un ScratchPad pentru mai multe teste, iar panoul Tracker va ține minte toate variantele prin care ați trecut, pentru a putea reveni la o versiune precedentă în caz că ați exagerat cu experimentele.

Una dintre opțiunile mult lăudate (de producători) este și Sketch Effect, care transformă orice imagine într-o schiță alb-negru, dar ea nu este nici nouă (fiind prezentă și în versiunile 6 și 7) și nici atât de folositoare. Cine preferă cărțile de colorat, să și le cumpere. Nu are rost să le fabricați din imagini normale cu acest efect puțin penibil.

Compatibilitatea cu Photoshop a fost una dintre problemele principale, care a fost adresată parțial în Painter 7, dar care acum a fost dezvoltată mult mai mult. Pe lângă faptul că poate să deschidă și să salveze PSD-uri, Painter 8 poate să utilizeze măștile din Photoshop și să exporte imaginile cu măști în așa fel încât să fie înțelese ca atare și de programul de la Adobe. PSD-urile pot fi deschise și salvate cu tot cu seturi de layere și alpha channel.

Concluzia necesară este: dacă doriți un program care să emuleze cu precizie și grație mediile, instrumentele și sentimentul general de pictură, nu puteți găsi altul mai bun decât Painter 8.

Adrian Dorobăț



INTERACTIUNE

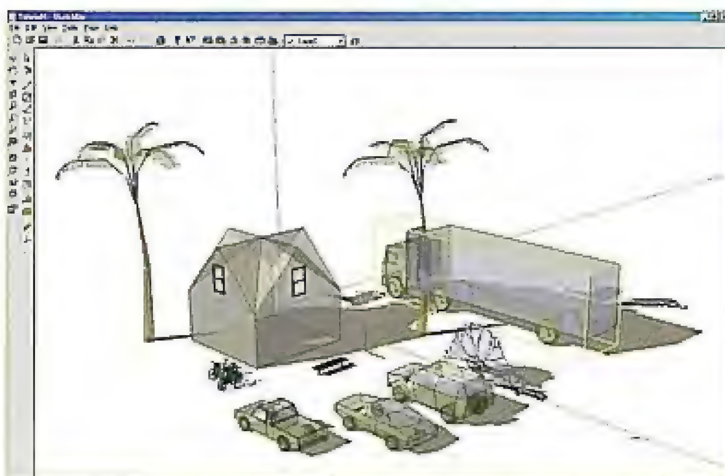
- Producător: Corel
- Publisher: Corel
- Distribuitor: Omnilogic
- Sistem: Procesor Pentium III 800MHz, 128MB RAM, Video 16MB Direct X

VERDICT

- 9/10 Cea mai bună soluție pentru pictura digitală

SketchUp 3D

Schițe arhitecturale la îndemâna oricui



LUNA TRECUTĂ PREZENTAM 3D HOME Architect, care, deși plin de opțiuni folositoare și bine pus la punct s-a dovedit a fi prea lent și complex pentru un utilizator obișnuit. Promiteam atunci că voi prezenta o alternativă mai facilă și pe înțelesul oricui.



Aveam în gând SketchUp 3D, un program destinat arhitecților, dar atât de simplu încât poate fi folosit de oricine. Cei care au o oarecare experiență cu pachetele de grafică 3D clasice vor fi încântați să vadă cât de mult se aseamănă modelarea din SketchUp cu editarea poligonală din Max sau Maya.



În momentul în care l-am descoperit, am reacționat cu aceeași uimire ca și în cazul programului de modelare Wings 3D, pe care l-am prezentat cu mai multe numere în urmă. Mirarea mea se datora faptului că nu înțelegeam de ce auzisem atât de târziu de el, din moment ce era atât de simplu și performant și de ce workflow-ul implementat în SketchUp nu fusese copiat și de alți producători. În cazul Wings3D, interfața și procesul de editare fuseseră copiate după Nendo, de la Izware. SketchUp are avantajul originalității, compensat însă de un preț piperat: 495$.

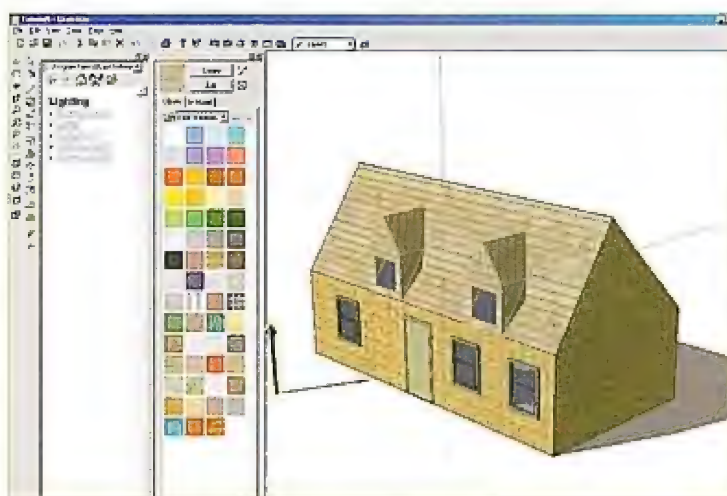
Să vedem însă ce poate face pentru a-și merita banii. Cu SketchUp puteți modela orice ține de domeniul anorganicului artificial, dar în principal el este creat pentru vizualizarea proiectelor arhitecturale. Asta înseamnă case și apanajele acestora (mașini, mobilă, obiecte de decor și chiar copaci și tufișuri). Datorită posibilităților de export (3DS, DXF) și a simplității sale, el se pretează foarte bine pentru crearea de recuzită sau chiar de niveluri pentru diferitele jocuri editabile de pe piață. După cum afirmă și producătorii, SketchUp este bazat pe ideea de schiță. În crearea unui model se pleacă de la un plan 2D, desenat în viewport-ul principal, apoi din acesta se extrudează o formă 3D. Utilitarele de desen sunt foarte puține, ca și cele de editare 3D, dar ele compensează prin



multifuncționalitate și prin faptul că acțiunile pe care sunt capabile să le realizeze depind de context.

Liniile care sunt paralele cu una dintre axele spațiului de lucru se colorează în culoarea axei respective pentru a vă indica cât sunt de drepte, programul face snap automat la mijlocul unui segment desenat sau chiar poate afla prin inferență mijlocul unor segmente virtuale.

Unul dintre punctele forte ale programului este definirea unui obiect sau grup de obiecte drept component și salvarea lui. Nimic nou până aici. Dar componentele își păstrează proprietățile și asta înseamnă că dacă ați salvat o fereastră care străbătea un zid, în



momentul în care o veți importa într-o scenă nouă ea va face din nou gaură în perete. Componentele importate se adaptează în mod implicit modelului, făcând snap la suprafața pe care sunt așezate. Dimensiunile pot fi singura problemă, dar SketchUp are o metodă excelentă de redimensionare. Folosind o ruletă digitală măsurați orice segment al modelului, apoi pur și simplu scrieți noua dimensiune pentru respectivul segment. Modelul va fi redimensionat în întregime pentru a respecta proporțiile.

În SketchUp, modelarea este un proces atât de simplu, încât pare o joacă. Dar asta nu înseamnă că un arhitect profesionist nu ar găsi programul folositor. Lipsa unui suport mai dezvoltat pentru suprafețe curbe și a unei modalități de adnotare a schiței ar putea fi considerate însă minusuri din acest punct de vedere.

Suportul pentru materiale este decent, dar nu vă așteptați la foarte mult. SketchUp este, în definitiv, pentru schițe, așa că nu îi puteți pretinde randări fotorealiste. Sistemul de umbre în timp real merită însă toate laudele și trebuie să îl vedeți în acțiune pentru a aprecia cu adevărat capacitățile grafice impresionante ale programului. Odată activată accelerația hardware, chiar și modelele complexe vor putea fi vizualizate fără probleme pe un GeForce3 sau 4, cu umbrele la calitate maximă și transparență activată. Iar momentul în care extrudați o cornișă și aceasta aruncă deja umbră nu trebuie ratat.

Deși puteți crea ceva interesant și funcțional încă din primele cinci minute de utilizare a programului, este totuși indicat să aruncați o privire pe numeroasele tutoriale video de pe site-ul producătorului, care vă vor pune în temă cu toate opțiunile programului și toate șiretlicurile care eficientizează procesul de modelare.

Adrian Dorobăț



INTERACȚIUNE

- Versiune: 2.1
- Producător: @Last Software
- Distribuitor: N/A
- Web: www.sketchup.com
- Sistem: Pentium III 800MHz, 128MB RAM, OpenGL 32MB

VERDICT

- **9/10 Are mici lipsuri, dar compensează prin intuitivitate și fiabilitate**

Paint Shop Pro 8

Editarea de imagini, varianta economat

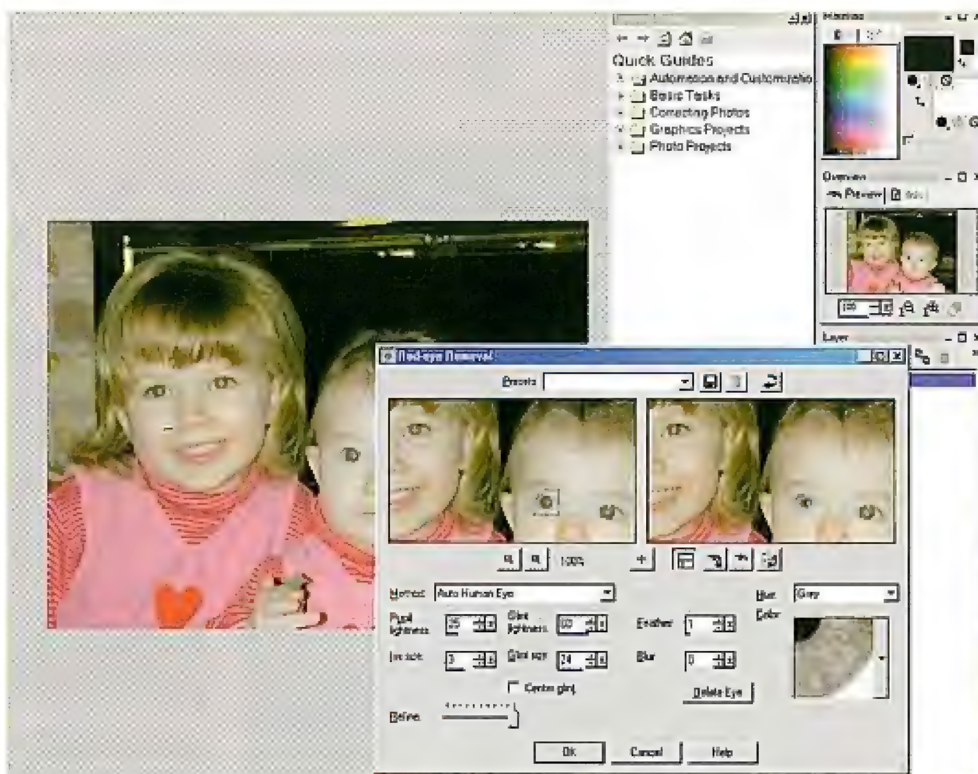
AM MAI MENŢIONAT, CREDEM, NUMELE DE Paint Shop Pro, adesea comparându-l cu Adobe Photoshop. Diferenţa dintre cele două este mică la nivel de funcţionalitate, dar considerabilă la nivel de preţ (PSP costă cu puţin peste 100$, iar Photoshop este aproape 700$). În plus, Jasc Software oferă o versiune trial a Paint Shop Pro, care poate fi folosită fără nici o restricţie timp de 30 de zile.

Pentru a-şi celebra cea de-a zecea aniversare, Jasc Software a lansat o nouă ediţie a popularului lor pachet de editare de imagini. Schimbările faţă de versiunea 7 nu sunt de substanţă, dar pachetul vine cu un bundle foarte atractiv din care face parte softul de animaţie Animation Shop, ca şi Media Center Plus, un program pentru organizarea, etichetarea şi categorisirea fişierelor multimedia (imagini, mp3-uri, filme etc.). O parte semnificativă a programelor şi filtrelor produse de terţe părţi nu fac însă decât să vă încurce, pentru că sunt în versiune shareware şi, în consecinţă, nu se salvează în imaginea finală sau suprascriu numele firmei în imagine. Atenţie la ce folosiţi.

Lăsând deoparte preţul, Paint Shop Pro mai are ca avantaje faţă de Photoshop simplitatea în utilizare (recondiţionarea imaginilor digitale se face dintr-un singur click, de exemplu) şi un suport solid pentru grafica vectorială, care este mai bine integrată în program.

Ca dezavantaje, aş putea menţiona un număr mai mare de bug-uri (acţiuni care dispar din lista de undo, "uitarea" unor conversiuni, în general atunci când nu aveţi suficientă memorie şi programul face swap pe disk), un suport nu foarte eficient pentru măşti de layere şi o ocupare mai mare a memoriei, datorită interfeţei mai puţin optimizate şi, probabil, arhitecturii interne a programului, care este bazat pe Python, nu tocmai cel mai rapid limbaj de programare, pentru că este interpretat.

Să vedem însă care sunt punctele forte ale acestui program. Una dintre primele opţiuni pe care le-am descoperit cu plăcere a fost un instrument de eliminare a background-ului din poze, instrument care nu există ca atare în Photoshop, această funcţionalitate putând fi introdusă prin intermediul unui plugin ca Image Doctor de la AlienSkin. După cum scriam şi în prezentarea acestui plugin, acţiunea este foarte simplă, eliminând zonele care nu se potrivesc cu coloristica elementului pe care vă concentraţi dintr-o imagine. Desigur, algoritmul este ceva mai complex, însă aplicarea lui este simplă şi efectele sunt cel mai



adesea satisfăcătoare, scutindu-vă de un lung proces de selectare punct cu punct sau cu lasso-ul a personajului principal sau a obiectului pe care vreţi să îl izolaţi.

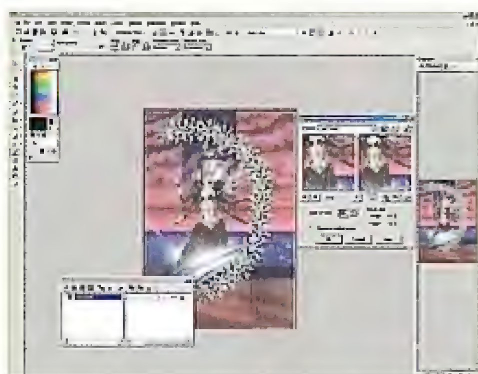
Vom trece peste filtrele/efectele banale sau inutile, cum ar fi Halftone, Bubbles şi Magnifying Lens şi vom ajunge la cele interesante, cum ar fi Soft Focus, care poate transforma o imagine obişnuită într-una caldă, vibrantă, chiar romantică (în funcţie de context) sau filtrele de corectare a distorsiunilor date de un aparat foto digital nu tocmai performant. Stabilirea albului şi negrului de referinţă este o opţiune care din nou în Photoshop nu poate fi obţinută decât contra-cost, prin instalarea şi înregistrarea plugin-ului Color Pilot.

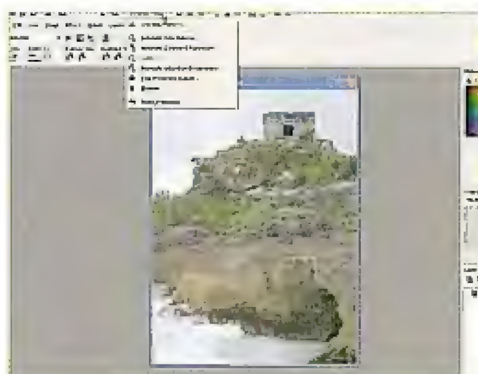
Acţiunile din Photoshop sunt înlocuite în PSP prin Automated Productivity Scripts, care sunt mult mai eficiente şi flexibile, cu minusul că trebuie să ştiţi puţină programare - Python, din nou, dar nu este deloc greu să îi prindeţi gustul. Personalizarea mediului de lucru este o opţiune pe care o veţi folosi cel puţin o dată, pentru că aşezarea implicită a ferestrelor în mediul de lucru nu este tocmai cea mai fericită. Compatibilitatea cu Photoshop este reflectată până şi de interfaţa în mare parte asemănătoare. Paint Shop Pro ştie chiar să deschidă şi fişiere PDF.

Am mai spus-o şi o repet: pentru oricine, cu excepţia designerilor profesionişti, Paint Shop Pro este preferabil în faţa lui Adobe Photoshop. Fie şi numai din cauza preţului, însă chiar şi în ceea ce priveşte opţiunile, programul celor de la Jasc Software nu se lasă mai prejos.

Adrian Dorobăţ







INTERACTIUNE

- Producător: Jasc Software
- Distribuitor: N/A
- Web: www.jasc.com
- Preţ: 109$
- Sistem: Procesor Pentium III 500MHz, 128MB RAM, Video 16MB

VERDICT

- 8/10 O alternativă ieftină pentru Photoshop

Dacă vrei ca realizările tale grafice să apară în această rubrică, trimite-le, însoțite de nume și detalii privind modul de realizare, la adresa de e-mail galerii@xtrempc.ro sau prin poștă la: XtremPC, Str. Puskin 18, București 1

GX

Galerii Xtreme

Singura expoziție offline care găzduiește creațiile tale





Baluta Adrian
adrianbaluta@hotmail.com

Adrian ne trimite o serie de imagini din filmul la care lucrează, film realizat în Maya 4.5. Din ceea ce vedem, filmul promite și de-abia așteptăm să îl vedem în întregime. Autorul ne anunță că lucrează de cinci luni la el și că speră să îl termine în toamnă. Baftă, spunem noi.





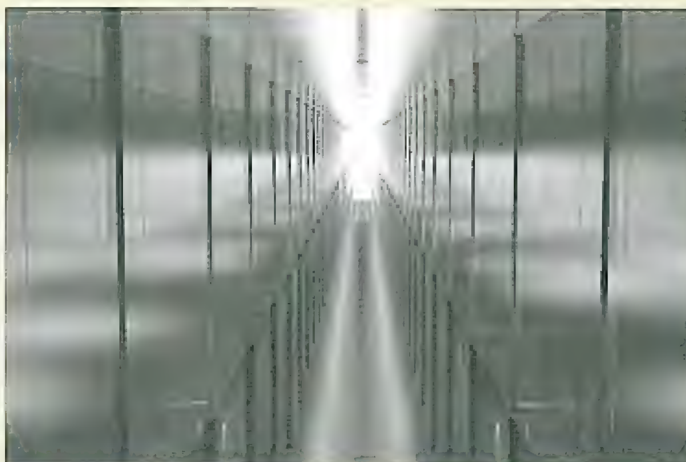
Comănescu Bogdan

Nu întotdeauna efortul susținut duce la rezultate fructuoase. Pentru că imaginea trimisă nu este pe măsura muncii depuse de autor, care iată ce ne spune:
"Este pentru prima oară când vă trimit și eu din lucrările mele. Sunt create în 3dmax 3.2 fără plugin-uri. Scena cu tancul are 210.003 poligoane și 72 surse de lumină direcționată cu intensitatea 0.03 plus încă niște filtre. Poza nu este post procesată iar ca să ajung la scena finală am randat și retexturat în jur de 32 ori (timp mediu de randare 11 min pe Athlon Xp 2200+, 521Mbram), iar timpul de lucru a fost de cam 8 ore+randarea. Ca sursă de inspirație am avut un tanc prezentat într-un nr. mai vechi (când ați făcut un preview la 3DMax 5).



Petria Lucian

"Imaginea este făcută în 3D Studio Max 5.1. Randarea a durat circa 25 de minute, iar imaginea a fost publicată și pe site-ul www.3dkingdom.org. "Tunelul" are 1250 de omni lights și peste 500 de cuburi".
Simplu și de efect. Felicitări.





Durles Răzvan
razvan_durles@yahoo.com

Răzvan revine cu o mulțime de imagini realizate în Bryce și retușate în Photoshop. Ca și data trecută putem spune că deși nu sunt foarte complexe, imaginile au stil și atmosferă și merită toate laudele pentru punere în scenă și atenție la detaliu.



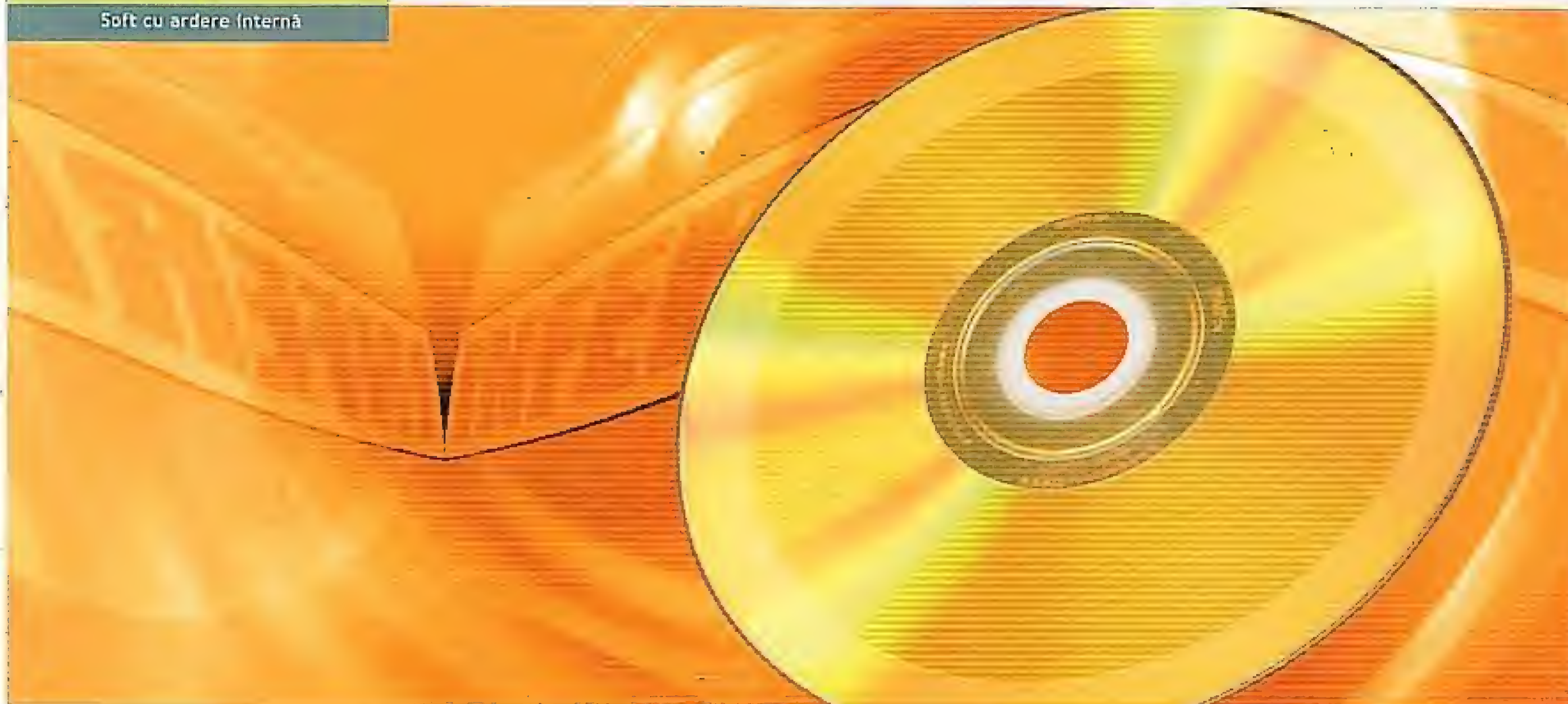




Gică Popescu
3ds max 5.0.

Gica Popescu

O prezență constantă în cadrul rubricii noastre, Gică Popescu ne trimite imagini "muncite" și care combină adesea în mod armonios imagini 2D cu obiecte 3D. Este și cazul acestei imagini, foarte bine realizată.



SOFT CU ARDERE INTERNA
8 PROGRAME PENTRU CD-RW

De dragul cititorilor noştri ne-am scris o mulţime de CD-uri, am ascultat muzică şi am navigat pe Internet. Acum suntem pregătiţi să vă împărtăşim rezultatele acestui efort

Făcută foarte necesară de dimensiunea din ce în ce mai mare a aplicaţiilor noi şi a fişierelor aferente, şi susţinută de o scădere considerabilă de preţ al unităţilor de scriere, activitatea de "ardere" a CD-urilor a devenit una foarte obişnuită. Unităţile CD-Writer au devenit dotări standard pentru PC-urile actuale, oferind o alternativă mai bună decât dischetele, devenite aproape inutile datorită capacităţii limitate de stocare sau dispozitivele de stocare pe USB, ale căror preţuri nu le fac foarte competitive.

Desigur, prima alegere care trebuie făcută este cea a unităţii pe care doriţi să o folosiţi, dar şi programul de scriere este important. Este foarte greu să oferi o alternativă într-un domeniu dominat atât de clar cum este acesta de Nero Burning ROM, dar testul nostru a dovedit că alternative există, deşi nu au reuşit să detroneze programul celor de la Ahead. Mai mult, unele dintre ele sunt gratuite, ceea ce le face foarte atrăgătoare. Pe acestea le puteţi găsi şi pe CD-ul nostru alături de alte aplicaţii utile pentru cei care scriu de CD-uri, o parte din acestea fiind prezentate în căsuţele alăturate. De asemenea alăturat veţi găsi şi un mic ghid care vă ajută să înţelegeţi unele dintre opţiunile des întâlnite a căror utilitate este mai puţin evidentă.

În test am ţinut cont în primul rând de funcţionalitate, cotată cu 50 sută din nota finală. Unele dintre facilităţile importante, ca suportul pentru tehnologia "burn proof", există în toate programele testate, dar am fost surprinşi să vedem că unele dintre acestea nu pot oferi informaţii despre drive-ul folosit, sau despre CD-ul aflat în acesta. Altă opţiune foarte utilă este cea de a realiza CD-uri audio având ca sursă fişiere mp3, fără a fi necesară conversia lor în format wav. Posibilitatea de a face imagini ale CD-urilor şi de a scrie folosind ca sursă o imagine a fost şi ea apreciată, luând în considerare şi cât de multe tipuri sunt disponibile şi cât de populare sunt acestea.

Dintre opţiunile mai puţin relevante, dar apreciate atunci când există, menţionăm posibilitatea de simula scrierea pentru a testa cum decurge, de a ocupa CD-ul peste capacitatea normală (overburning), de a face un CD de pe care să se poată iniţializa sistemul şi de a scrie un CD copiind direct un CD aflat în alt drive (copiere "on the fly"). Câteva programe au şi opţiuni suplimentare ce nu ţin de scrierea CD-urilor, ce variază de la CD ripping la design-ul de coperţi, de prezenţa şi utilitatea cărora am ţinut cont, însă într-o măsură mai mică.

În ceea ce priveşte uşurinţa în utilizare (cotată cu 30%) nu a contat numai interfaţa, dar şi toleranţa la erori şi documentarea, mult mai importantă pentru un soft de scriere de CD-uri decât pentru un player video. 20 % din notă a fost dată de compatibilitatea cu un număr cât mai mare de drive-uri.

Bogdan Bridinel

GHID DE UTILIZARE

ASPI
Advanced SCSI Programming Interface; driver care permite programelor să comunice cu dispozitive SCSI şi ATAPI. Dezvoltat iniţial de Adaptec, dar acum există şi o variantă produsă de Ahead Software. Unele programe necesită ASPI pentru a funcţiona.

BURN PROOF
Tehnologie folosită pentru a preveni apariţia erorilor de tip buffer underrun, care apar atunci când calculatorul nu poate oferi datele suficient de repede CD-Writer-ului. Dacă un astfel de eveniment are loc, circuitul burn proof va reţine poziţia ultimului sector scris, pentru a putea continua de acolo odată ce fluxul de date este restabilit. Bifarea acestei opţiuni este foarte recomandată.

METODA SCRIERE
Metoda "disc-at-once" este importantă pentru CD-urile audio şi în cazul în care doriţi să faceţi overburning, dar închide CD-ul. Dacă doriţi să mai scrieţi ulterior pe CD alegeţi track-at-once sau session-at-once, ale căror rezultate nu diferă semnificativ.

MULTISESSION
Atât opţiunea de a face un CD multisession din unele programe cât şi cea de a nu închide CD-ul la final din altele înseamnă acelaşi lucru, se va mai putea scrie informaţie pe el, în limita spaţiului disponibil. Cu fiecare sesiune se pierd 30Mb.



Producător: Jamie Osborne
Web: www.burnatonce.com
Tip licență: Freeware

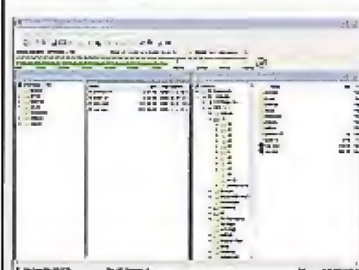
Verdict 88.0

Burnatonce 0.97a

Nu cel mai user friendly program din lume (de fapt raportarea informațiilor într-un fișier log în loc de o fereastră ne-a deranjat destul de mult), dar unul care funcționează foarte bine și este gratuit.

AVANTAJE
Burnatonce poate să facă aproape tot ce face și Nero, de la overburning la copiere "on the fly" și scrierea de CD-uri bootabile, această din urmă opțiune fiind însă disponibilă doar având ca sursă o imagine de CD. Pentru cei pe care o interfață puțin mai neobișnuită și o operațiune de instalare complicată nu îi sperie, Burnatonce este o alternativă reală la programele contra cost.

DEZAVANTAJE
Procesul de instalare este cea mai mare problemă. Nu cel al programului în sine, ci al driverelor care îi sunt necesare pentru a rula. Burnatonce nu folosește cele mai noi drivere ASPI, ci versiunea 4.60, care refuză să se instaleze pe Windows Me/2000/XP. Soluții sunt mai multe, copierea anumitor fișiere în sistem fiind una dintre ele, dar cea mai simplă s-a dovedit folosirea unei colecții de scripturi numită Force ASPI, care automatizează procesul. Deși nu am înregistrat nici o problemă drept consecință a folosirii Force ASPI, nu îl putem recomanda unui utilizator care nu știe foarte bine ce face. La fel ca și autorul, nu ne asumăm responsabilitatea pentru ce se întâmplă dacă îl folosiți.



Producător: Stefan Haglund
Web: http://w1.737.telia.com/~u73702956/index.htm
Tip licență: Freeware

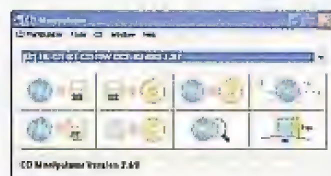
Verdict 86.5

CDBurnerXP Pro

La început am avut mari speranțe că acesta ar putea fi un echivalent gratuit pentru Nero. Interfața asemănătoare cu a acestuia, dar ceva mai intuitivă, mi-a întreținut această speranță, însă lipsa câtorva facilități și o oarecare instabilitate arată că mai are nevoie de lucru.

AVANTAJE
Aspectul și ușurința în utilizare nu trădează deloc statutul de freeware al acestui program. Nu îi lipsește nici una din facilitățile importante și suportă toate unitățile folosite în mod uzual, fără a avea nevoie de instalarea nici unui alt utilitar. Pe deasupra mai are încorporat și un CD ripper și un mp3 encoder. Cea mai bună opțiune gratuită pentru utilizatorii mai puțin avansați.

DEZAVANTAJE
Un amănunt care ne-a deranjat și strică reputația de prietenoasă a interfeței este revenirea constantă a setărilor la cele standard, imediat după terminarea unei operațiuni sau revocarea uneia. Noi am fi preferat ca acestea să rămână cum le-am stabilit chiar și după oprirea și repornirea programului, mai ales că uitarea opțiunii "cache images before writing" bifată duce la un timp de pregătire a scrierii vecin cu eternitatea. Notabile sunt limitarea posibilităților de a lucra cu imagini la fișiere iso și imposibilitatea de a folosi direct fișiere mp3 pentru a realiza un CD audio.



Producător: Y. Kanechika
Web: www.storeroom.info/cdm/index_e.html
Tip licență: Freeware

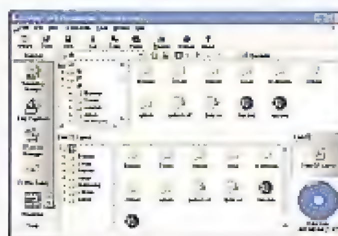
Verdict 78.0

CD Manipulator 2.68.1

CD Manipulator este unul dintre cele trei programe gratuite din test, din păcate cel mai slab. Nu suficient de slab încât să rămână pe ultimul loc însă, ceea ce dovedește că în domeniul software prețul foarte rar reflectă valoarea.

AVANTAJE
Pentru un program atât de mic (fișierul de instalare ocupă doar 500kb), capabilitățile sale sunt în mod cert surprinzătoare. Are aproape toate opțiunile importante, iar interfața este simplă și bine organizată, cu suportul pentru skinuri ca un mic bonus. Suportă un tip de imagini pe care celelalte programe gratuite nu îl recunosc - ccd, dar cam asta este tot.

DEZAVANTAJE
"This page is translated by poor english", este propoziția care îți atrage imediat atenția atunci când accesezi pagina de internet a acestui program. Însă traducerea defectuoasă a primei pagini pare o problemă serioasă doar până aflați că toate celelalte sunt în limba japoneză. La fel ca și helpul. În lipsa unei documentații decente numărul limitat de opțiuni se dovedește o binecuvântare, dar imposibilitatea de a afla informații despre CD-ul din unitate (sau despre ce trebuie să faci pentru a afla respectivele informații) devine rapid enervantă. Cunoașterea unei limbi exotice nu a stricat niciodată nimănui, dar nu vă recomandăm să învățați japoneza doar pentru CD Manipulator. Există totuși alternative mai bune, chiar și la acest preț irezistibil.



Producător: An Chen Computers
Web: www.cd-mate.com
Tip licență: Comercial

Verdict 94.0

CD Mate 2.0

CD Mate a fost surpriza testului, un program de care nu mai auzisem până acum, dar care a pierdut cursa doar "la fotografie".

AVANTAJE
În afară de prețul ceva mai mic, mai are ca avantaj în fața lui Nero numărul foarte mare de tipuri de imagini suportate și posibilitățile mai mari de a copia CD-uri protejate. În rest facilitățile deținute de ambele programe se potrivesc perfect atât în ceea ce le privește pe cele normale (overburning, realizarea de CD-uri bootabile sau de CD-uri audio direct din fișiere mp3) cât și pe cele suplimentare (CD ripping, mp3 encode, design coperți). Include și facilitatea de a accesa Internet CD Data Base pentru a afla informații referitoare la un cântec, dar, cum aceasta pare să se înșele de fiecare dată, nu ni se pare un avantaj foarte mare.

DEZAVANTAJE
Pentru un program atât de impecabil documentat în toate celelalte privințe, este neplăcut că nu există nici în help nici pe site o listă exactă a drive-urilor suportate. Nu putem decât să ghicim că aceasta este foarte mare, pentru că nu au existat probleme cu nici unul folosit în test. Interfața necesită o perioadă de învățare și folosește drag-and-drop în mod excesiv, ceea ce nu echivalează întotdeauna cu simplitatea în utilizare.

Nero Burning Rom 5.5.10.28

Producător: Ahead Software
Web: www.ahead.de
Tip licență: Comercial

Verdict 94.5

Câștigător în mod foarte previzibil al testului, Nero nu are nevoie de nici o prezentare, pentru că este cel mai cunoscut și folosit program de acest tip.

AVANTAJE
Motivele pentru care este apreciat în primul rând sunt stabilitatea sa perfectă și faptul că este actualizat constant, ceea ce face să suporte cel mai mare număr de drive-uri, chiar și pe cel mai ciudate. Deși interfața putea să fie mai simplă producătorii nu au nici un motiv să o schimbe acum, după ce majoritatea utilizatorilor s-au obișnuit deja cu ea. Pe lângă toate facilitățile obișnuite mai are și câteva mai deosebite, printre care un utilitar de realizare a coperților pentru CD. Un alt utilitar care poate fi obținut de pe site-ul oficial fără nici un cost suplimentar este Nero Net, cu ajutorul căruia mai mulți utilizatori aflați în rețea pot folosi un singur CD-Writer. Dacă nu ar fi problema introducerii CD-ului în unitate de la distanță, utilitatea acestuia ar fi și mai mare.

DEZAVANTAJE
La cei 50$ cât costă obținerea licenței pe Internet, Nero este cel mai scump dintre programele testate. O metodă mai simplă de a-l obține este cumpărarea variantei retail a unuia dintre numeroasele CD-Writere care îl conțin în pachetul bundle.

Cheetah CD Burner

Producător: Cheetah
Web: www.cheetahburner.com
Tip licență: Comercial

Verdict 80.5

În afară de cazul în care memoria îmi joacă o festă ciudată, Cheetah este numele cimpanzeului din filmele cu Tarzan. Totodată, înseamnă însă și "leopard", motiv pentru care programul are acest animal ca simbol.
Cheetah constă din trei programe diferite, unul pentru scris CD-uri cu date, unul pentru CD-uri audio și unul pentru CD-ripping.

AVANTAJE
Cheetah este aproape gratis, dacă aveți o pagină de internet și sunteți dispuși să puneți pe ea un link spre pagina oficială a programului problema este rezolvată. Nu prea suntem convinși că cei care vor urma link-ul vă vor fi extraordinar de recunoscători, așa că avem altă variantă: folosiți Burnatonce și puneți link-ul spre site-ul său, nu din obligație ci din simplă recunoștință.

DEZAVANTAJE
De la posibilitatea de a simula scrierea la cea de a afla informații despre drive și CD, prea multe opțiuni lipsesc pentru a putea justifica cei 15$ pe care producătorii îi cer. Deși documentația susține că este posibil, în practică nu am reușit să folosim fișiere mp3 pentru a scrie CD-uri audio, fiecare tentativă fiind urmată de un mesaj de eroare conform căruia fișierele nu se încadrau în standardul folosit de program. Nici el nu se încadrează în standadele noastre.

Burnquick 3.0

Producător: Triton Interactive
Web: www.burnquick.com
Tip licență: Comercial

Verdict 68.0

Burnquick este unul dintre acele programe care vin cu o idee nouă și ingenioasă, dar lipsită de orice utilitate reală. Ideea sa este de a introduce o nouă intrare în meniul contextual din Windows, pentru a scrie un fișier sau director pe CD cu un efort minim. Obiectele selectate pot fi scrise direct sau adăugate la o colecție care poate fi scrisă cu ajutorul unui meniu așezat în sys-tray. Nu se câștigă prea mult timp, veți zice. Și noi suntem de aceeași părere.

AVANTAJE
Dacă ar fi putut să adăuge fișierele selectate în lista unui program mai bun, cu mai multe opțiuni, ar fi putut să se dovedească util în unele situații. Nu vă putem spune care, pentru că nu reușim să ne imaginăm nici una, dar pornind de la ideea că pe pământ sunt suficienți oameni pentru a se putea găsi 50 de exemple pentru orice, suntem siguri că există.

DEZAVANTAJE
Nu se pune problema ca Burnquick să fie singurul program de scris CD-uri folosit de cineva, posibilitățile sale sunt mult prea limitate. Unele opțiuni mai avansate, ca aceea de a simula scrierea, sunt destul de rar folosite și lipsa lor nu este o problemă atât de gravă, dar un CD burner care nu poate nici măcar să șteargă CD-uri rewritable nu are prea mult viitor.

Ashampoo CD Recording Studio 2.0

Producător: Ashampoo
Web: www.ashampoo.com
Tip licență: Comercial

Verdict 65.0

Încă de la primul contact cu interfața îngrozitor de încurcată și de-a dreptul urâtă, am știut că acest program nu are șanse de a ajunge prea sus în clasament. Faptul că este mai limitat în opțiuni chiar și decât Burnquick, un program simplist prin însăși esența sa, i-a asigurat ultimul loc.

AVANTAJE
În prima versiune a textului am scris că poate să ardă CD-uri, dar aceasta este o cerință, nu o opțiune. Apoi am vrut să vă povestesc despre facilitățile sale pe care alte programe nu le au, dar nu există nici măcar una. În schimb lipsește overburn-ul, posibilitatea de a verifica CD-ul sau CD-ROM-ul, chiar și aceea de a afla cât din CD este ocupat de fișierele din selecție. Ca să nu mai vorbim că nu are nici pop-up help, folosește un format de imagine de CD personală și a reușit performanța de a nu recunoaște unul dintre drive-urile folosite la test. Cum? Aceasta este rubrica de avantaje? Pe scurt, nu are.

DEZAVANTAJE
Un joc slab vă poate ocupa o după-amiază în care nu aveți nimic mai bun de făcut, dar pentru a scrie CD-uri nu aveți nevoie decât de un singur program. Ashampoo CD Recording Studio nu este acela.

PROGRAME UTILE

CD-ORC - MENU ORC 6.5

Un nume ciudat pentru un program, care ar putea sugera că este vorba despre două aplicații prezente într-un singur pachet, ceea ce nu este cazul. Cu CD-Orc - Menu Orc puteți să faceți meniuri care să pornească odată cu introducerea CD-ului în drive, într-un mod asemănător cu browserul CD-ului XtremPC de exemplu. Forma meniului este una destul de rigidă, dar poate folosi skin-uri diferite dacă aveți unele la dispoziție. În momentul scrierii articolului însă nu exista nici unul în afară de cel standard din cauză că editorul de skinuri a fost lansat cu doar puțin timp în urmă.

Operațiunea de realizare a meniului este destul de simplă. Se pun toate informațiile ce urmează să fie scrise într-un director, în care se creează apoi un proiect cu CD-Orc. Acesta va mai adăuga câteva fișiere, așa că este recomandat ca cele deja existente să ocupe cu aproximativ 5Mb mai puțin decât capacitatea maximă a CD-ului. Apoi se folosește un alt program pentru a scrie pe CD conținutul respectivului director.

ISOBUSTER 1.4

Un program multifuncțional a cărui principală utilitate este recuperarea informațiilor de pe CD-urile și DVD-urile cu probleme. Atunci când acestea au defecte fizice anumite porțiuni nu mai pot fi recuperate în nici un fel, dar cu IsoBuster puteți scana suprafața pentru a se afla exact cât de mari sunt aceste probleme și a încerca recuperarea unei cantități de informație cât mai mare posibil. Există posibilitatea de a căuta fișierele dispărute din diverse motive și chiar de a face o listă cu toate fișierele care au probleme fizice. O altă posibilitate este cea de a copia doar datele dintr-un anumit sector, sau de a vedea conținutul unui anumit sector. Suportă un număr foarte mare de unități, sisteme de fișiere și tipuri de fișiere.

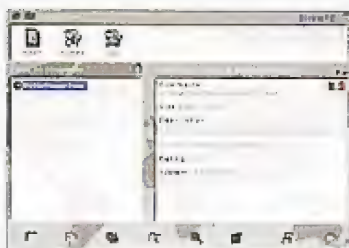
O altă utilizare este realizarea de imagini ale CD-urilor care se pot fi în format iso, bin sau tao, în timp ce formatele suportate la citire sunt mult mai multe. Utilizarea imaginilor deschise cu IsoBuster este limitată la copierea conținutului și deschidrea unor fișiere, dar nu poate funcționa ca drive virtual.

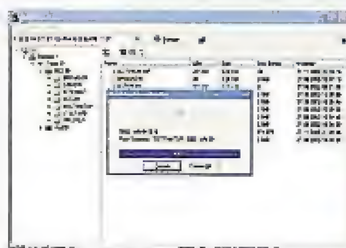
LABELLE TOOLBOX 1.5.2

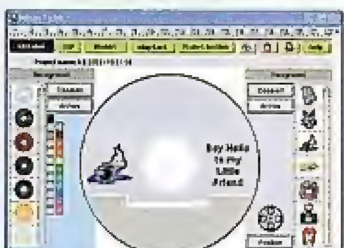
În majoritatea domeniilor există programe gratuite competitive, dar un preț trebuie plătit chiar și pentru utilizarea acestora: efortul depus pentru a înțelege și a te obișnui cu o interfață ce sfidează toate standardele cunoscute. LaBelle Toolbox este un program de realizat coperți pentru CD-uri și alte ilustrații destul de bun și în fond simplu de folosit, dar a cărui interfață face primul contact destul de dificil și utilizarea help-ului absolut necesară. Chiar și după ce te obișnuiești un aspect bizar rămâne, anume imposibilitatea de a închide ferestrele deschise în cadrul aplicației, ceea ce face ca acestea să se înmulțească încontinuu. Partea bună este că o copertă se poate realiza în doar câteva minute prin combinarea câtorva elemente: fundalul, căsuțele ce conțin text și o imagine sugestivă. Acestea din urmă pot fi mutate în cazul unei coperți de CD, dar nu și în cazul unei broșuri. Desigur că se pot importa imagini realizate cu alte programe, iar pe site-ul producătorului se poate găsi o colecție destul de substanțială.

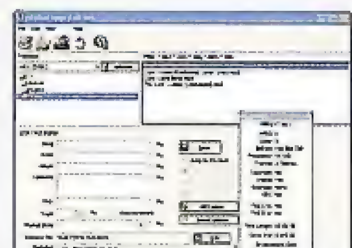
CD'N'GO 2.0

CD'nGo este o suită de programe care se ocupă de toate aspectele legate de CD-urile audio, de la convertirea acestora în format mp3 la scrierea lor. În cazul extragerii cântecelor se poate alege dintr-un număr mare de codecuri și există posibilitatea de a completa tag-urile acestora în mod automat folosind Internet CD Data Base. O altă opțiune foarte interesantă este aceea de a forma o compilație din melodii de pe mai multe CD-uri audio și a o scrie fără a le converti mai întâi în format wav sau mp3. O altă componentă vă ajută să editați tagurile fișierelor mp3, cu opțiunea de a păstra unul sau mai multe câmpuri fixe, pentru a nu fi necesară de fiecare dată completarea celor care se repetă. Acest lucru este foarte util, atunci când toate cântecele aparțin aceluiași cântăreț, de exemplu. Încorporează și un player fără prea multe pretenții, dar destul de funcțional și o fereastră care arată proprietățile fișierelor mp3.În același pachet este inclus Burn'n'Go, cel care se ocupă efectiv de scriere.









	Nero Burning Rom 5.5.10.28	CD Mate 2.0	Burnatonce 0.97a	CDBurnerXP Pro	Cheetah CD Burner	CD Manipulator 2.68.1	Burnquick 3.0	Ashampoo CD Recording Studio 2.0
	nero5 BURNING ROM	Mate	burnatonce!	CDBurnerXP pro	Cheetah	CD Manipulator	Burn	ashampoo
Producător	Ahead Software	An Chen Computers	Jamie Osborne	Stefan Haglund	Cheetah	Y. Kanechika	Triton Interactive	Ashampoo
Web	www.ahead.de	www.cd-mate.com	www.burnatonce.com	http://w1.737.telia.com/~u73702956/index.htm	www.cheetahburner.com	www.storeroom.info/cdm/index_e.html	www.burnquick.com	www.ashampoo.com
Tip licență	Comercial	Comercial	Freeware	Freeware	Comercial	Freeware	Comercial	Comercial
Opțiuni								
Informații	Complete	Complete	Complete	Complete	Nici una	Drive	Nici una	Nici una
Sursă CD audio	wav, mp3, cda, m3u	wav, mp3	wav, mp3, mp3, ogg, flac	wav	wav	wav	wav, mp3	wav
Overburning	Da	Da	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Formate imagini citite	nrg, iso, cue	cml, iso, cue, ccd, mds, bin	iso, cue, toc	iso	iso	ccd, cue, cdm	Nici unul	img
Formate imagini scrise	nrg	cml, iso	cue, toc	iso	iso	ccd, cue, cdm	Nici unul	img
Simulare	Da	Da	Da	Da	Nu	Da	Nu	Da
CD bootabil	Da	Da	Din imagine	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Copiere "on the fly"	Da	Da	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Extra	mp3 play, design coperți, wave editor, Nero Net	CD ripping, mp3 encode, mp3 play, design coperți	Nu are	CD riping, mp3 encode	CD ripping	Nu are	Acces rapid	Nu are
Note								
Functionalitate	95	97	88	80	70	74	70	68
Ușurință în utilizare	85	77	70	90	85	70	75	65
Compatibilitate	100	100	100	95	95	90	60	60
Verdict	94.5	94.0	88.0	86.5	80.5	78.0	68.0	65.0

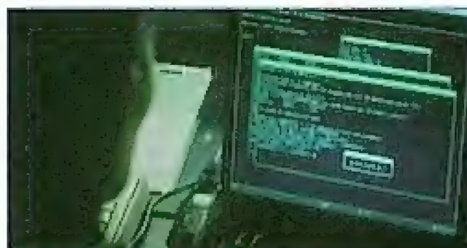
HACKING THE MATRIX

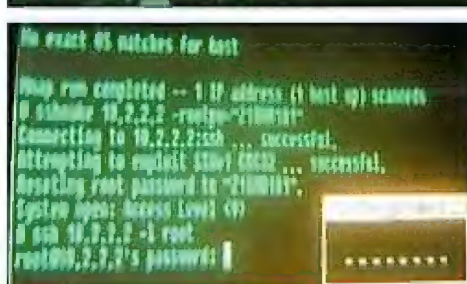
Sau reflectarea naivă a lumii IT de către industria cinematografică



MAJORITATEA FILMELOR PRODUSE PE BANDĂ rulantă de industria cinematografică de la Hollywood conturează o imagine foarte frumos colorată despre hacking, dar cel mai adesea sever eronată. Matrix Reloaded a reușit însă să surprindă și prin altceva decât prin efectele speciale de ultimă generație. Cel de-al doilea film din prima serie este primul care oferă o imagine corectă asupra activității numită îndeobște "hacking" și care desemnează intruziunea neautorizată a unei persoane pe un sistem sau într-o rețea de calculatoare, cu scopul de a-și însuși date private sau de a corupe activitatea sistemului.

Într-o scenă din cea de-a doua jumătate a filmului, veți avea ocazia să vedeți cum Trinity, eroina îmbrăcată în piele neagră și jucată de Carrie Anne-Moss pătrunde într-un computer de tip power-grid utilizând Nmap, cel mai folosit utilitar de hacking, disponibil în mod gratuit pe Internet. Acesta este un scanner de porturi care trimite pachete de date către un computer aflat în rețea încercând să determine astfel ce servicii rulează și ce porturi sunt deschise. Scanarea porturilor este primul pas într-o încercare de intruziune, tehnica fiind folosită pentru a determina vulnerabilitățile sistemului victimă.





În film, Trinity folosește Nmap pentru a ataca sistemul cu adresa IP 10.2.2.2, unde găsește deschis portul 22, care este portul SSH, folosit pentru administrarea calculatoarelor de la distanță. Pentru a continua, ea folosește un "exploit" (sau "security hole" - breșă de securitate în argoul hackerilor) pe care îl speculează cu programul sshnuke. Efectul imediat este mesajul "attempting to exploit SSHv1 CRC32".

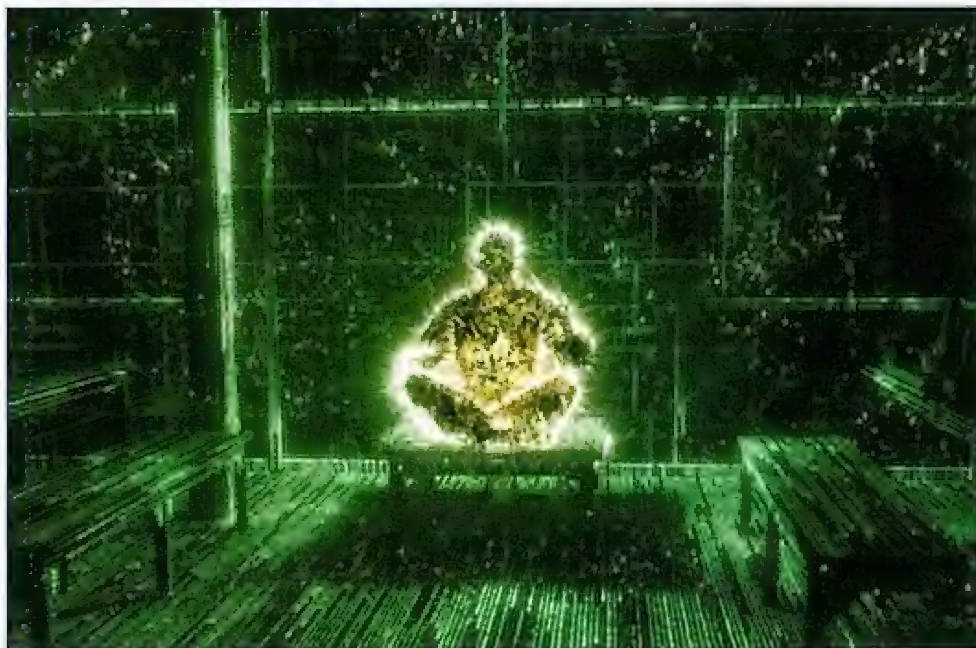
SSH CRC32 este un bug real, descoperit de analistul Michal Zalewski în februarie 2001, bug ce creează un buffer overflow într-o secvență de cod destinată protejării împotriva unor atacuri criptografice "țintite" către SSH versiunea 1. Exploatată de un hacker abil, această breșă de securitate îi poate oferi control complet de la distanță asupra sistemului victimă.

Pentru a nu vă grăbi să căutați pe Internet și al doilea program, vă vom spune că "sshnuke" este fictional, dar asta nu înseamnă că nu ar putea fi conceput de un programator priceput. Dincolo de acest început promițător, detaliile încep din nou să alunece încet-încet către ficțiune.

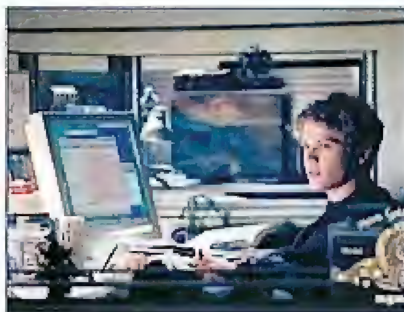
Redarea realistă a activității unui hacker este însă un mare pas înainte, chiar și într-un film în care o interfață 3D pentru hacking nu ar fi părut atât de deplasată. S-au auzit și voci critice care au strigat: "Hei, dar nu va corecta nimeni bug-urile SSH până în anul 2800?". Cusurgii vor exista întotdeauna, iar realitatea virtuală din Matrix este destinată să o emuleze pe cea a zilelor noastre, nu pe cea din 2800, am zice noi.

Acestea fiind spuse, vă urăm vizionare plăcută și vă sugerăm să citiți câte ceva și despre peliculele care au avut mai puțin succes în redarea realistă a lumii IT.





ANTITRUST



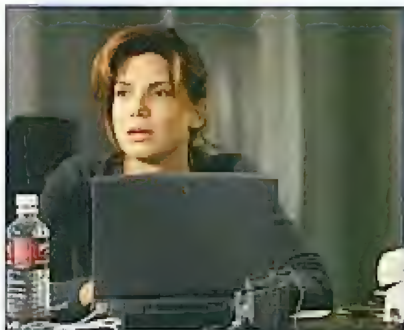
Directorul unei corporații monopoliste fură cod de la dezvoltatorii open-source, apoi le orchestrează machiavelic decesul. Ar putea fi un apropo la Bill Gates, dar producătorii zic că e o poveste ficțională.

Pe parcursul întregului film, toate secvențele de cod pe care le văd spectatorii sunt HTML, ceea ce face imposibilă codarea aplicațiilor complexe despre care este vorba. Iar într-una din scenele scoase la montaj, protagoniștii joacă Diablo 2 pe PlayStation(sic!), iar când personajul din joc moare, pe ecran apare mesajul "You've lost gold. Press ESC to continue".

YOU'VE GOT MAIL

Un întreg film este construit în jurul poveștii de dragoste online dintre Meg Ryan și Tom Hanks. Dar deși ei schimbă atât de des e-mail-uri, în numeroase scene nu există un cablu telefonic sau de orice alt tip care să le permită conectarea la Internet. Și nu, nu aveau încă calculatoare cu Bluetooth.

THE NET



În acest film Sandra Bullock joacă rolul unei experte IT care este ținta unei conspirații din cauză că a văzut o serie de fișiere care nu trebuiau văzute. Ea găsește IP-ul eroului negativ folosind un PC dintr-o bancă. IP-ul este 23.75.345.200. Oricine știe că IP-urile nu pot conține numere mai mari de 255, nu? Se pare că producătorii și scenariștii nu aveau idee...

De asemenea, filmul folosește un ecran de login inventat și un browser la fel de fals. Ele au butoane excesiv de mari și par a fi create ca un slide show în Macromedia Director.

OPERAȚIUNEA SWORDFISH

În acest film hacking-ul capătă accente hilare. Producătorii consideră că folosirea unui limbaj ezoteric plin de cuvinte complexe desprinse dintr-un dicționar IT va păcăli publicul naiv. Astfel, Hugh Jackman folosește un computer "DS3 conectat la 7 rețele diferite" (sic!) pe care rulează un sistem de operare neidentificabil. El vrea să creeze cel mai eficient "vierme" din existența virușilor pentru a fura o sumă mare de bani și pentru a programa acest vierme el asamblează obiecte 3D într-un soi de cub Rubik, folosind o interfață tip Autocad.

Aproape fără excepție, codul, sistemele de operare etc., sunt ilustrate în filme prin concepte tridimensionale. Această viziune este făcută să se adapteze prejudecăților publicului despre hacking, ceea ce constituie un cerc vicios pentru că aceste prejudecăți sunt generate tocmai de astfel de filme superficiale. Majoritatea hackerilor însă sunt frustrați de interfețele vizuale și se simt cel mai bine când lucrează cu text pur.



THE RECRUIT

Acest film recent cu Al Pacino și Colin Farrell prezintă o poveste cu intrigi și trădări în sânul CIA. La începutul filmului, Al Pacino ar trebui să navigheze pe Internet, însă bara cu adresa îl trădează și arată că URL-ul HTML-ului afișat este de fapt unul local. Asta n-ar fi atât de grav, însă ce este "criminal", este că Walter Burke, personajul lui Al Pacino, afirmă la un moment dat că CIA a eliminat floppy disk-urile de pe calculatoare pentru ca informațiile să nu poată fi copiate și scoase în afara instituției. Totul bine și frumos, dar din păcate Leila, personajul feminin care fură informațiile, folosește un dispozitiv de stocare pe USB. Realitatea nu este întotdeauna drept în față, oameni buni. Uneori este în spatele carcasei, pe portul USB.



Adrian Dorobăț

CE FAC CALCULATOARELE ÎN FILME

➲ Editoarele de text nu au niciodată cursor.
Nimeni nu folosește tasta "Space" când scrie propoziții lungi.
➲ Personajele din filme nu fac niciodată greșeli de scriere care să trebuiască să fie corectate.
➲ Toate monitoarele afișează litere înalte de cel puțin un inch.
➲ Calculatoarele de ultimă generație (cum ar fi cele utilizate de NASA, CIA sau alte instituții guvernamentale) au o interfață grafică extrem de ușor de înțeles. Cele care nu au, au în schimb o linie de comandă care este capabilă să proceseze și să execute comenzi scrise în limba engleză de zi cu zi.
➲ Corolar: Eroii pot accesa orice informație doresc doar tastând "ACCESS ALL OF THE SECRET FILES" de la orice tastatură. De asemenea, pentru a infecta un computer cu un virus distructiv este de ajuns să se tasteze comanda "UPLOAD VIRUS" (a se vedea filmul "Fortress").
➲ Toate computerele sunt conectate între ele. Un hacker priceput poate accesa informația de pe calculatorul eroului negativ chiar și dacă PC-ul respectiv este închis.
➲ Computerele performante scot un beep când este apăsată o tastă sau ori de câte ori imaginea de pe ecran se schimbă.
➲ Unele calculatoare încetinesc fluxul de text de pe ecran încât să nu "curgă" mai repede decât poate citi eroul sau eroina.
➲ Calculatoarele cu adevărat avansate știu să emuleze sunetul unei imprimante cu ace.
➲ Toate computerele și panourile IT au mii de volți și pocnitori imediat sub suprafață. Defecțiunile sunt indicate printr-o iluminare puternică, un norișor de fum, un val de scântei și o explozie care te aruncă pe spate.
➲ Persoanele care scriu concentrate la tastatura unui computer îl vor închide aproape întotdeauna fără să salveze datele.
➲ Un hacker poate penetra cel mai bine protejat computer din lume până la pauza publicitară și poate ghici parola secretă din două încercări.
➲ Orice eroare de tip PERMISSION DENIED are o funcție de OVERRIDE (a se vedea "Demolition Man și multe alte filme).
➲ Căutările de pe Internet vor reda doar rezultatele utile, indiferent cât de vagi sunt cuvintele cheie căutate. (În "Mission Impossible" Tom Cruise caută "file" și "computer" și motorul de căutare îi dă doar trei rezultate).
➲ Calculatoarelor le trebuie maxim 5 secunde să inițializeze sistemul de operare în comparație cu 30 de secunde / 1 minut pentru PC-urile obișnuite și o duzină de minute pentru sistemele care pot rula 24 de ore din 24, 365 de zile pe an fără să fie resetate.
➲ Calculele complexe și încărcarea unor cantități imense de date vor fi realizate în mai puțin de trei secunde.
➲ Modem-urile din filme sunt capabile să transmită date la o viteză aparentă de 2 GB pe secundă.
➲ Imaginile din filme conțin o cantitate infinită de informație și pot fi mărite până ce eroul găsește detaliul de care are nevoie.
➲ Dacă cineva are un fișier deschis pe ecran și altcineva șterge fișierul, el dispare și de pe ecran (Clear and Present Danger).
➲ Dacă un disc conține fișiere criptate, va întreba în mod magic de parolă în momentul când se încearcă accesarea lui.
➲ Nu contează tipul mediului de stocare, el va putea fi accesat de orice sistem.
➲ Nu contează tipul pachetului software, el poate fi folosit pe orice platformă.
➲ Computerele se pot interconecta cu orice alt computer indiferent de pe ce planetă sau din ce galaxie vine el (A se vedea "Independence Day").
➲ Cu cât echipamentul IT este mai avansat tehnologic, cu atât mai multe butoane va avea (Aliens). Toți cei care îl utilizează trebuie să fie extrem de experimentați în folosirea lui, pentru că nu sunt etichetate în nici un fel (Cu excepția celui pentru SelfDestruction).
➲ Majoritatea computerelor, nu contează cât de mici, sunt capabile de incredibile animații tridimensionale și au grafică fotorealistă.
➲ Ori de câte ori un personaj se uită de aproape la un monitor, imaginea este atât de strălucitoare încât i se proiectează pe față (a se vedea "Alien", "2001").

Xplorer Xtrem

GHIDUL tău offline PENTRU OPTIMIZAREA NAVIGĂRII online

MEDIA ONLINE

VIDEO / RADIO

http://www.comfm.com

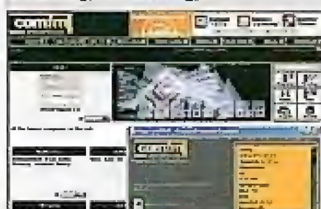


COMFM este un site francez care adună laolaltă tot ce este mai bun în materie de video și audio online. 11858 de posturi de radio, 2836 de televiziuni, 3082 de webcam-uri, toate acestea pot fi evaluate aici, în proporție de 90% fiind gratuite. De la trailere de filme la videoclipuri ca Times Like These de la Foo Fighters, de la melodii de la formații de rock alternativ la selecții de pe ultimele albume apărute, puteți găsi toate acestea la http://www.comfm.com. De asemenea, puteți găsi interviuri cu celebrități din lumea Showbiz, spoturi de reclamă, secvențe de sport și umor de tot felul inclusiv ca short-uri SWF.

Formatele pe care trebuie să le suporte calculatorul vostru sunt MP3, WMA, WMV, RA, RM, sau MOV. Și evident, trebuie să aveți o legătură cu bandă destul de largă pentru a putea urmări în timp real fluxuri video la 300kbps pe secundă sau fluxuri audio între 22kbps și 96kbps.

Recomandările noastre sunt Asian Dub Foundation cu Fortress Europe și Beck, cu Lost Cause, pentru videoclipuri. RFO Guadelupe, Frequence Jazz și Radio Liberte sunt alegeri foarte bune pentru muzică online, în funcție de preferințe, firește.

Partea de download a site-ului este și ea bine pusă la punct dar conține doar utilitare dedicate multimedia (Mp3/DVD ripping, encoding, CD-burning).



Știri



http://www.reuters.com/newsChannel.jhtml?type=technologyNews

Reuters este o agenție de presă cunoscută în întreaga lume pentru imparțialitatea lor și pentru varietatea domeniilor acoperite. Nu e de mirare astfel că paginile lor care se referă la ultimele noutăți din domeniul tehnologiei și Internetului sunt pline de informații interesante și de ultima oră. Asta nu înseamnă că restul domeniilor sunt tratate cu mai puțină atenție, ba chiar dimpotrivă. Domeniul IT este destul de nou intrat în atenția Reuters, cam de la apariția versiunii online. Restul subiectelor sunt tratate obiectiv cam de prin 1850. Recomandat cu căldură.

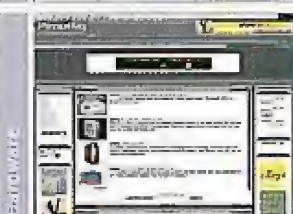
Software



http://www.fixdown.com/soft/8875.htm

Există o problemă software de care probabil nu ne-am lovit doar noi: formatele video proprietare, care necesită instalarea anumitor programe, altfel inutile, pe sistem. De exemplu, fișierele de tip MOV, ce pot fi redate doar de QuickTime Player și fișierele de tip Real Audio și Real Media, ce pot fi redate doar de Real One Player. Asta doar în teorie, pentru că practic, pentru .ra și .rm puteți găsi o soluție la http://www.jetaudio.com/, un player multimedia ce știe și multe alte formate. Nu și MOV însă, pentru care puteți încerca QuickTime Alternative de la http://www.fixdown.com/soft/8875.htm.

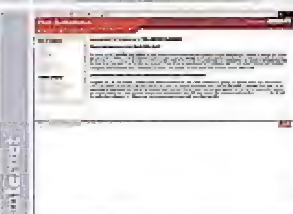
Hardware



http://www.pimprig.com

Fenomenul de modding este foarte popular în domeniul hardware: carcase personalizate, adăugarea de brizbriz-uri ca ventilatoare UV și tuburi cathode-ray, răcire cu freon sau nitrogen lichid, mouse-uri cu led-uri, ce mai, modificările creative sunt la modă. La această adresă veți găsi analizate atent cele mai îndrăznețe mod-uri sau carcase personalizate, știri din domeniu, download-uri utile, instrucțiuni pentru crearea de mod-uri fără să vă distrugeți calculatorul. O sursă de inspirație și de ce nu, de gelozie. Foarte interesant ni s-a părut tutorialul ce tratează pictarea carcasei. Chiar mai interesant decât cel publicat de noi acum câteva numere.

Internet



http://www.pcrrn.co.uk/course/index.htm

Ce este de fapt Internetul? Îl folosim cu toții zilnic, dar puțini știm cum funcționează cu adevărat. Evident, nu este nevoie să fii Edison ca să folosești o veioză, dar curiozitatea ne îndeamnă să aflăm mai multe despre această "rețea a rețelelor". Puteți afla mai multe informații de pe site-ul menționat, precum și de pe următoarele: http://www.cotswoldinnovations.com/explained.asp, http://www.fulldetails.com/ internet.htm, http://www.asu.edu/jukebox/intro/intro.html, http://www.newint.org/issue286 /internet.html, http://www.stanford.edu/~johnbrks/Personal/InternetExpl.html

Jocuri



http://www.indebara.com

"Atacul din debara" este un joc adaptat parțial la România, care adună elemente din multe alte jocuri de strategie sau RPG de pe Internet (Utopia de exemplu). Fără prea multă grafică, el vă cere să alegeți de partea cui vreți să fiți: de partea cățelului Rex, de partea purcelului Ghiță, de partea văcuței Cici sau de partea vrăjitorului Fumătoru. Sună copilăresc, dar este amuzant. Principalul dezavantaj, dacă se poate spune așa, este că generați hit-uri pe pagina producătorilor, deoarece pentru a vă dezvolta o armată trebuie să cooptați soldați, convingându-vă prietenii să voteze pentru voi.

De la cititori pentru cititori

http://www.songofthesalesman.co.uk

Pentru toți cei care au auzit o melodie superbă într-o reclamă și au întrebat în stânga și în dreapta, pe la prieteni "Cine cântă în spotul ăla de la Carlsberg" (de exemplu), Stelian Năstase ne trimite această adresă, unde puteți găsi sute de reclame și informații despre melodiile care le acompaniază. Puteți chiar transfera o parte din melodii printr-un acord cu eMusic, unde trebuie să vă faceți un cont trial, gratuit.



Singura problemă este că reclamele prezentate aici sunt reclame internaționale, așa că va trebui să vă bazați în continuare pe prieteni pentru cele românești.

Navigare la întâmplare

http://www.protozoo.com/mutant

Mai țineți minte generatorul aleator de fețe pe care îl prezentam acum o mulțime de numere? Între timp site-ul respectiv a dispărut, dar am dat peste ceva asemănător la adresa menționată. Motorul de generat fețe haioase funcționează în felul următor: alegeți fotografia unei persoane (din cele incluse pe site, nu puteți face asta cu oricine) și aplicați un set diferit de ochi, nas și gură. Rezultate comice garantate. Păcat că oferta de "componente" este destul de limitată, ca și cea de fețe pe care pot fi aplicate.



jocuri



Bogdan Bridinel

MULT ZGOMOT PENTRU NIMIC

Colaborarea dintre industria filmului și cea a jocurilor se rezumă mai mult la publicitate

Abia terminatul război din Irak, din ce în ce mai îngrijorătoarea epidemie SARS și plictisitoarea finală a Ligii Campionilor n-au putut să distragă nimănui atenția de la singurul eveniment important al lunii: pe 15 Mai a avut loc premiera mondială Matrix Reloaded, partea a doua a filmului care a redefinit ideea de acțiune și a introdus în vocabularul nostru expresia "bullet time". După doar șapte zile, în care am dus o luptă surdă cu o mulțime de locuitori ai unor țări mai norocoase, încercând să evit pe cât posibil dezvăluirile făcute de aceștia pe Internet fără să le fie cerute de cineva, filmul a ajuns și în cinematografele bucureștene. Cum elementul de noutate dispăruse, nu a avut asupra mea același efect pe care l-a avut primul Matrix, dar a reușit totuși să nu mă dezamăgească și a reușit ceva ce puține continuări au putut face, să ducă povestea într-o nouă (și interesantă) direcție.

Partea neplăcută s-a întâmplat abia a doua zi, când am instalat Enter the Matrix cu un entuziasm demn de câteva cauze mai bune puse la un loc. Prezentarea pe larg o găsiți la pagina 98, dar pot să vă dau indiciu încă de pe acum: jocurile bazate pe filme sunt întotdeauna slabe, indiferent de film. Scurte, simpliste, cu scene spectaculoase de acțiune doar în timpul secvențelor cinematice, ele nu pot atrage decât optimiștii incurabili și necunoscătorii. Enter the Matrix nu poate fi comparat cu grozăvii ca Fellowship of the Ring, dar rămâne un exponent al genului de joc tip "marfă", care se vinde alături de tricourile cu Darth Vader, jucăriile Superman sau posterele cu îngerii lui Charlie. Chiar și aici există o diferență, un poster este exact ceea ce vezi și nimic mai mult sau mai puțin, în timp ce aceste jocuri își construiesc succesul pe promisiunea imersiunii într-un univers pe care în realitate nu reușesc să îl reproducă și de multe ori nici nu încearcă.

Am putea cita și câteva excepții, Star Trek: Elite Force, Star Wars: Jedi Knight sau Alien vs. Predator sunt toate excelente, cu o acțiune bine dozată, flux redus de secvențe neinteractive și longevitate crescută de un multiplayer interesant. Nici unul dintre acestea nu este legat în mod efectiv de un film însă, ele nu fac decât să împrumute un univers ca spațiu de desfășurare, dar nu au un scenariu fix de urmat și o dată de lansare absurdă de atins. Diferența dintre ciclurile de producție ale celor două industrii este problema cea mai mare - dacă pentru un film doi ani înseamnă enorm, pentru un joc ar mai fi nevoie de măcar încă unul. Moda este însă alta, un film trebuie neapărat să fie însoțit de un joc exact la lansare, indiferent de ce trebuie făcut pentru a se reuși asta. Așa s-a făcut că Sea Dogs 2, dezvoltat de Akella, a fost redenumit brusc Pirates of the Caribbean pentru a fi asociat cu cel mai nou film al lui Johnny Depp.

Nu pot nega că această politică are deocamdată rezultate financiare foarte bune, la urma urmei Fellowship of the Ring a fost unul dintre cele mai bine vândute jocuri ale anului trecut, dar efectul pe termen lung asupra industriei este unul clar negativ. Oare câți dintre cei pentru care Enter the Matrix a fost primul joc pe care l-au încercat au fost atât de încântați încât să dorească să mai vadă și altele? Sau, privind din cealaltă perspectivă, câți dintre cei care au văzut filmul Resident Evil și-au făcut o părere bună despre joc? În acest fel este irosită cu ușurință o posibilitate fantastică de a lărgi piața prin atragerea unor noi cumpărători, iar ideea că jocurile sunt doar o distracție facilă pentru copii și ciudați este susținută chiar de către cei care le fac.

REPORTAJ



ULTIMELE STIRI DIN LUMEA JOCURILOR

Lipsa timpului şi unele meschine considerente financiare ne-au impiedicat să participăm la E3, expoziţia dedicată jocurilor ce a avut loc între 13 şi 16 Mai la Los Angeles. Am vrea să spunem că nu am pierdut mare lucru, dar în realitate acolo chiar au avut loc unele evenimente notabile, marea majoritate pierzând din strălucire doar datorită impresiei extraordinare create de Half-Life2. După ce am văzut filmul (cel complet, nu trailerul pe care l-am putut pune pe CD) nu putem să spunem decât ce au zis şi cei prezenţi acolo: in-cre-di-bil. Singură, demonstraţia de mimică a personajelor ar fi fost suficientă pentru a fura titlul de cea mai bună prezentare a expoziţiei, titlu în privinţa căruia avem prea puţine îndoieli cui va fi acordat.

Pe lângă Half-Life 2 au fost prezentate totuşi şi alte proiecte foarte interesante, unele în premieră, dar încercăm să ne temperăm entuziasmul pentru că ştim prea bine că lucrurile sunt cu atât mai frumoase cu cât sunt mai departe. Parcă rămase în urmă au părut chiar titlurile considerate "mari": Doom 3 este în fond doar un FPS cu accente de survival horror, Deus Ex 2 pare să cadă pe panta consolelor, iar Unreal Tournament 2004 va avea de înfruntat o concurenţă extraordinară: Halo, Tribes 3, Armed&Dangerous şi poate chiar Breed au mari şanse de a-i fura coroniţa şi a-l alunga direct la coada clasamentului. Dacă ar fi avut vehicule încă de anul trecut ar fi fost ceva, dar acum toată lumea are.

O impresie proastă ne-a făcut invazia de MMORPG-uri tematice - Dungeons&Dragons Online, Middle Earth Online, Matrix Online se adaugă unui număr deja prea mare de titluri ce se luptă pe o felie de piaţă care începe să dea semne de saturaţie încă de pe acum. Nu ne-au amuzat nici autorităţile americane al căror zel a făcut ca şase ziarişti francezi veniţi la eveniment să fie trimişi înapoi acasă cu o motivaţie penibilă, de ordin birocratic, nu înainte de fi ţinuţi în arest 24 de ore şi percheziţionaţi corporal de mai multe ori ("ştiu că CD-ul cu Duke Nukem Forever trebuie să fie la unul dintre voi").

Despre cele mai importante evenimente puteţi citi în paginile următoare, cărora li se alătură un articol pe cinci pagini despre cea mai mare surpriză a anului.

THE MOVIES&BLACK&WHITE 2

Noutăţi de la Lionhead

Lionhead nu a avut foarte multe de spus la E3, dar cele două titluri pe care le-a scos în evidenţă sunt mai mult decât interesante. The Movies este creat de un studio coproprietar sub oblăduirea lui Molyneaux şi are drept subiect industria cinematografică. Acest joc vă va permite să achiziţionaţi propriul studio cinematografic şi să creaţi propriile filme. Combinând conceptele de succes din The Sims cu simularea experienţei de regizor, acest titlu are mari şanse să se dovedească popular în rândul jucătorilor. Mai ales că filmele realizate vor putea fi salvate şi schimbate cu alţi jucători pe Internet.

Black&White 2 este continuarea celebrului experiment AI al lui Peter Molyneaux şi va oferi, evident, multe îmbunătăţiri şi opţiuni noi faţă de versiunea precedentă. Dacă la momentul în care terminaţi primul Black&White lumea era perfectă, acum situaţia se schimbă, pentru că locuitorii Edenului au descoperit tehnologia. Asta înseamnă că nu mai trebuie să aveţi grijă de cele mai mici nevoi ale lor, dar şi că sunt mult mai greu de impresionat. Descoperind Religia, ei au ajuns la concluzia că doar un singur zeu poate fi cel adevărat, iar cei care nu cred în el trebuie aduşi pe calea cea bună, cu forţa dacă este nevoie.

Reprezentantul vostru în lumea jocului va fi din nou o Creatură, al cărei AI va fi şi mai mult îmbunătăţit (AI-ul din jocul precedent a fost într-atât de performant încât a intrat în Cartea Recordurilor). Ea va interacţiona mai bine cu oamenii şi va putea comanda armate.

Din nou, jocul va avea un substrat moral, iar deciziile pe care le va lua jucătorul vor influenţa acţiunea şi mediul de joc, care este personalizat din punct de vedere etic pentru a reflecta caracterul (perceput) al jucătorului.





Tecmo Booth

Probleme cu autorităţile



Standul Tecmo a fost închis de administraţia expoziţiei pentru că lucrurile începuseră să se "înfierbânte" prea tare. Acest lucru se datora fotomodelelor nu foarte îmbrăcate care defilau pe o scenă improvizată pentru a face reclamă noului joc din seria Dead or Alive. Se pare că o parte din privitori au început să facă glume obscene (şi/sau rasiste), astfel încât oficialităţile s-au simţit obligate să ia măsuri.

Închiderea unui stand este un fapt destul de rar în istoria E3. Acest lucru s-a mai întâmplat doar în 2002, când standul Bleem a fost închis la cererea Sony, pentru că aparent, creatorii emulatorului de PS1 afişau în stand materiale protejate de copyright.

Dintre prezenţele care au mai stârnit atenţia publicului masculin se numără modelul Jill de Jong care a jucat rolul eroinei din Tomb Raider, Lara Croft, la standul Eidos, şi starleta Anna Nicole Smith care a avut o prezenţă pasageră la standul Xbox.

Max Payne 2

Femeia, bat-o vina

Take 2 Interactive a anunţat la E3 (pentru a doua oară) Max Payne 2, produs tot de Remedy Entertainment, cei care ne-au oferit "bullet time" înainte de Matrix. Din păcate ei au fost zgârciţi cu detaliile, singurul lucru declarat în plus faţă de ediţia din 2002 a expoziţiei de divertisment electronic fiind "subtitlul" jocului: The Fall of Max Payne. Povestea poliţistului răzbunător va continua în acelaşi stil "noir" ca şi în prima parte a jocului şi, din câte putem bănui pe baza singurului artwork făcut public, necazurile sale se vor datora unei femei. O poveste clasică de la Samson şi Dalila încoace, dar nu ne deranjează dacă este la fel de antrenantă şi plină de stil şi individualitate ca şi în primul Max Payne. Lansarea jocului a fost stabilită pentru o dată nedeterminată în iarna 2003.

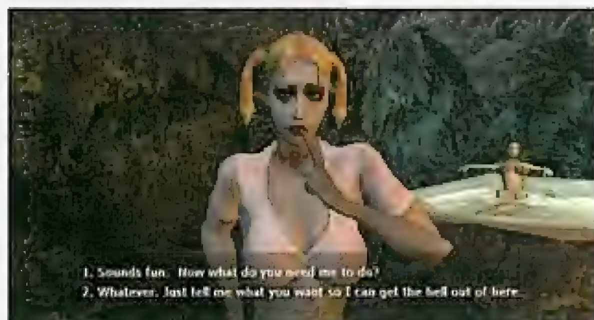


VAMPIRE THE MASQUERADE BLOODLINES

Cu sânge de Half-Life 2

Continuarea de la Vampire the Masquerade a atras atenţia nu doar pentru că este primul joc bazat pe noul engine Source din Half-Life 2, ci şi pentru că pare un joc mult mai interesant decât primul. Creat de Troika Games, responsabili pentru numeroase titluri foarte interesante, de la Fallout la Arcanum, jocul respectă cu fidelitate regulile jocului pen&paper World of Darkness. Din păcate aceste jocuri au prins destul de puţin la noi, aşa că nu acest argument vă va convinge de calitatea jocului.

Dar dacă sunteţi pasionaţi de RPG-uri complexe, cu foarte multe statistici şi descriere în detaliu a personajului cu care vreţi să jucaţi, atunci nu ar trebui să treceţi cu vederea Bloodlines. Jocul are loc în suburbiile unui Los Angeles surprins într-o noapte perpetuă, în care are loc o luptă acerbă pentru supremaţie între şapte clanuri de vampiri.
Vampire the Masquerade Bloodlines promite o acţiune ce poate fi abordată în mai multe moduri, similar cu ceea ce se întâmpla în Deux Ex. Apartenenţa la un clan anume va influenţa acţiunea, iar sfârşitul pare destul de deschis, cel puţin în declaraţiile producătorilor.



EVIL GENIUS

Atracţia părţii întunecate

Elixir Studios a terminat în mare parte lucrul la Republic: The Revolution şi a anunţat că lucrează deja la un joc de o factură şi mai originală. Evil Genius aduce oarecum cu Dungeon Keeper în privinţa conceptului, permiţându-vă să jucaţi rolul eroului negativ într-o abordare parodic-interactivă a filmelor cu spioni din anii 60-70. Trebuie să vă construiţi o bază secretă, să câştigaţi recunoaştere mondială îndeplinind misiuni îndrăzneţe (micşorarea turnului Eiffel, înlocuirea preşedintelui Rusiei cu un android) şi să contracaraţi atacurile frecvente ale forţelor binelui, folosind eficient trupele loiale pe care le aveţi la dispoziţie precum şi o serie de capcane hilare şi ingenioase în acelaşi timp.

Reputaţia vă va mai creşte dacă vă dezvăluiţi planurile de cucerire a lumii în faţa spionilor inamici, după care îi ucideţi în moduri cât mai ingenioase (într-un blender gigantic sau într-o bibliotecă cu rafturi care îi strivesc). Evident, o dată cu reputaţia vor apărea şi femeile fatale, care, după cum ştim din filme, apreciază la fel de mult eroii negativi ca şi pe cei pozitivi.

Un joc cu un concept interesant şi original pe care îl aşteptăm cu nerăbdare.



Matrix Online

Cine va fi Alesul?

Primul joc creat pe baza seriei Matrix s-a dovedit a fi un insucces, după cum puteţi citi în cadrul acestui număr. Nimeni nu renunţă de bunăvoie la o maşină de făcut bani, astfel că ne putem aştepta cu toţii la un joc massive multiplayer online plasat în Universul Matrix. Din punct de vedere temporal, jocul se va desfăşura cândva după acţiunea din Matrix: Revolutions, cel de-al treilea film din serie. Maşinile nu vor fi învinse, dar se va ajunge la un soi de status-quo. O parte din oameni vor continua lupta împotriva creaturilor artificiale, în timp ce alţii li se vor alătura maşinilor, dorind să păstreze situaţia actuală. La începutul jocului veţi avea fireşte de ales între cele două tabere. Acţiune motion-captured va fi din belşug, ca să nu mai vorbim de efectul bullet time, care a devenit deja un soi de trademark al seriei. Un beta test este plănuit pentru sfârşitul lui 2003, dar cu siguranţă că va fi cândva după premiera din noiembrie a Matrix Revolutions.



PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

Întoarcerea prințului rătăcitor

Creat de studiourile Ubi Soft din Montreal, aceeași divizie care ne-a oferit excelentul Splinter Cell, noul Prince of Persia - Sands of Time nu pare să sufere din cauza acelorași neajunsuri care au făcut precedentul Prince of Persia 3D să fie un eșec. Asta s-ar putea datora faptului că Ubi Soft l-a cooptat în echipă pe Jordan Mechner, creatorul seriei originale, care scrie acum povestea și scenariul noului joc și s-a implicat și în design-ul unor enigme și niveluri.

Deși motorul grafic este diferit de cel din Splinter Cell, vom beneficia de o fizică superbă, animații excelente și efecte de particule care vă vor lua ochii. Însă principala inovație pe care o aduce acest titlu este legată de controlul pe care Prințul îl are asupra timpului. Dacă adună suficient din nisipul revărsat din Clepsidra Universală atunci când a fost distrusă de Sultanul malefic (remarcați lipsa de detalii individualizante) Prințul poate controla fluxul timpului. De exemplu, el poate întoarce timpul cu 10 secunde în trecut, pentru a remedia o greșeală. De asemenea, poate accelera și decelera timpul după dorință, ceea ce duce la un efect "bullet time" care va fi cu siguranță apreciat de jucători. La nevoie, Prințul poate teleporta inamicii într-o dimensiune temporală paralelă, ce le va încetini și mai mult mișcările și viteza de reacție. Iar ca bonus, veți putea arunca și o privire în viitor prin intermediul unor previziuni ce se vor derula ca secvențe cinematice in-game, dezvăluindu-vă pericolele nivelurilor viitoare.
Nu știm voi ce credeți, dar noi sperăm că această serie de succes (primul Prince of Persia s-a vândut în 2 milioane de exemplare) va renaște din propria cenușă.



Armed&Dangerous

O surpriză plăcută

Una dintre cele mai interesante prezențe la E3 (din punctul nostru de vedere) a fost firma Planet Moon Studios cu jocul Armed&Dangerous. Dacă vă mai aduceți aminte, Planet Moon Studios sunt responsabili pentru "Giants" un joc de acțiune și strategie original și antrenant care a fost pe nedrept neglijat de jucătorii mai superficiali.

Construit pe o versiune îmbunătățită a aceluiași engine din Giants, Armed&Dangerous promite să fie la fel de original și antrenant ca și primul joc al firmei. Universul și personajele sunt din nou bizare, iar conceptul lor nu este lipsit de umor. Veți intra în rolul lui Roman, conducătorul unei trupe de pungași și găinari, un soi de Robin Hood într-un univers steampunk plin de savoare. Campania single player va fi bazată pe acțiune pură, producătorii aruncând împotriva jucătorului sute și mii de inamici, care trebuie eliminați fără milă într-o risipă nemaivăzută de gloanțe. Dar ce am putea să ne așteptăm când Nick Bruty și Bob Stevenson, cei doi fondatori ai Planet Moon Studios sunt cei care au creat conceptul pentru MDK? Redus la elementele de bază, Armed&Dangerous este un Serious Sam team-based. Asta pentru că producătorii vă vor ține tot timpul în alertă punându-vă să înfruntați inamici câtă frunză și iarbă. În mod paradoxal, cantitatea nu intenționează să compenseze pentru calitate. Inamicii vor avea un AI decent și fizică rag-doll iar arsenalul pe care îl aveți la dispoziție îl depășește în ingeniozitate chiar și pe cel din MDK.



Unreal Tournament 2004

Câte unul pe an

Unreal Tournament 2004 va fi tot ceea ce este Unreal 2003 și chiar mai mult decât atât. Asta înseamnă toate patch-urile și update-urile, toate bonus pack-urile, o nouă interfață, mod dual pentru assault rifle, suport pentru voice over IP și alte astfel de opțiuni. Ca noutăți putem menționa modul de randare software, pentru cei cu sisteme mai slabe și trei noi echipe: Necris (undead), Skaarj și androizi conduși de Xen (boss-ul de la finalul Unreal Tournament).

Cea mai importantă schimbare va fi însă introducerea a două noi moduri de joc. Primul, Assault, va reveni după ce a fost trecut cu vederea în Unreal Tournament 2003, iar cel de-al doilea, Onslaught, va merge pe sistemul Progressive Spawning Points folosit în Battlefield 1942, Delta Force: Black Hawk Down și Devastation printre altele și va permite controlarea de vehicule (jeepuri, tankuri, hovercraft-uri și chiar nave spațiale).

Nu știm dacă va reuși să facă valuri ținând cont că va concura cu Halo, PlanetSide, Half Life 2 și Tribes 3 pe partea de multiplayer.



Deus Ex 2&Thief 3

Dublă dezamăgire

După ce au fost cap de afiș anul trecut, DeusEx 2 și Thief 3 nu au prea reușit să iasă în evidență la E3 anul acesta, fiind eclipsate de Tomb Rider: Angel of Darkness, de la același publisher - Eidos. Nici măcar acesta din urmă nu a prezentat foarte mare interes, dar celelalte au fost aproape nevăzute. Noile capturi de ecran din Deus Ex 2 ne prezintă o interfață care ocupă o mare parte din centrul ecranului, chiar dacă este semitransparentă. Thief 3 n-a strălucit prin nimic, prezența sa fiind semnalată printr-un trailer care nu conținea nici o scenă din joc.

Nu trebuie să ne pierdem speranța însă, nu?

Advent Rising

Convergență mainstream



GlyphX este o firmă care nu are cu ce să se laude. Nici un trecut glorios, nici forțe și finanțe masive (este formată din 12 oameni). Cu toate acestea, ei au reușit să surprindă cu Advent Rising, un proiect îndrăzneț care beneficiază de sprijinul și participarea scriitorului Orson Scott Card (Jocul lui Ender, Vorbitor în numele morților, Xenocid, etc). Lansarea jocului va coincide cu lansarea unei cărți care se va desfășura în același univers și a cărei intrigă se va împleti cu cea a jocului.

Premisele se învârt în jurul unui clișeu făcut celebru de Matrix, acela al "Alesului", un om simplu care este cheia pentru salvarea galaxiei. În alte mâini decât cele dibace ale lui Orson Scott Card, am spune că rezultatul va fi penibil. Avem însă speranțe pentru Advent Rising.

Jocul va fi un amestec de genuri, cel mai bine putând fi clasificat ca action-adventure, împânat cu foarte multe secvențe cinematice. Îl așteptăm cu interes pentru că părea impresionant prin design-ul nivelurilor și vastitatea universului și acțiunii.

THE SIMS 2

Diferența dintre virtual și real

The Sims este o serie cu o existență paradoxală: deși majoritatea jucătorilor blamează constant acest joc, el s-a vândut în milioane de exemplare în întreaga lume. De fapt, dacă este să adunăm toate add-onurile și colecțiile, The Sims este chiar cel mai bine vândut joc PC din lume. În plus, a reușit să creeze o comunitate online de dimensiuni impresionante.

Fanii se vor bucura să audă că în The Sims 2 lumea jocului va fi randată full 3D, camera putând fi rotită după dorință, nu doar cu incremente de 90 de grade o dată. Modelele sunt bogate în poligoane, iar animațiile se apropie și mai mult de realism. Suprafețe reflective, efecte meteorologice, moduri de construcție a caselor îmbunătățite, cu posibilitatea de texturare în detaliu a tuturor suprafețelor, toate acestea ar trebui să vă ofere o experiență imersivă.

Cel mai interesant este însă că, într-o turnură ce urmează trendul Tamagochi, alter-ego-urile online pe care le veți crea se vor naște, vor crește, vor îmbătrâni și probabil în cele din urmă își vor da și obștescul sfârșit.



FULL THROTTLE: HELL ON WHEELS & SAM&MAX FREELANCE POLICE

Lucas Arts ajută genul adventure să renască

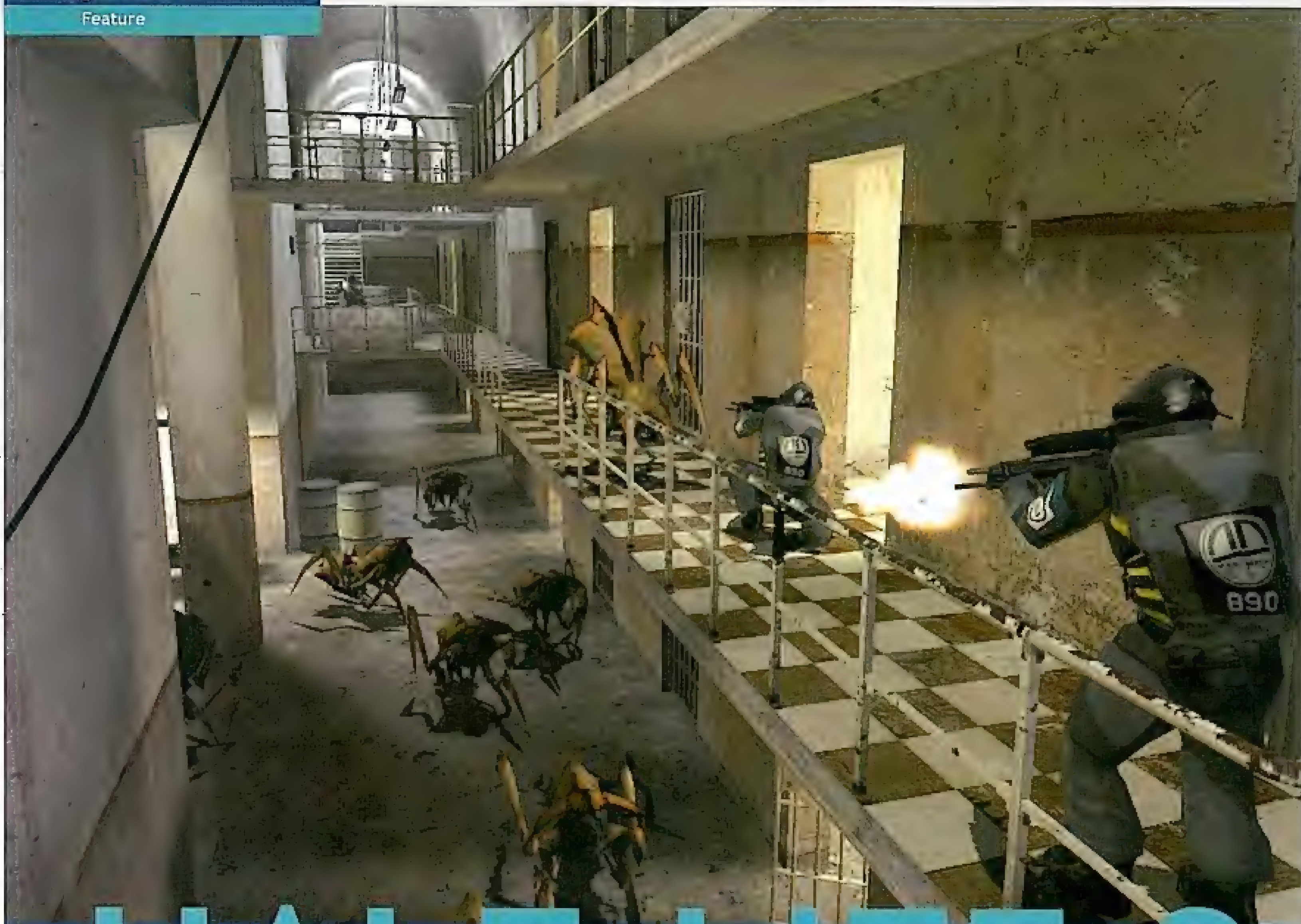
Dacă este ceva care a făcut celebră compania Lucas Arts este pleiada de jocuri adventure pline de umor și farmec. Cei care nu au jucat seria Monkey Island sau Day of the Tentacle, au pierdut o părticică importantă din istoria jocurilor.

Continuare a primului Full Throttle apărut în 1995, Hell on Wheels va avea 19 locații situate într-un deșert postapocaliptic în care fac legea bande de motocicliști. Veți juca rolul lui Ben Throttle, un tip cu o atitudine ce amestecă sarcasmul cu temperamentul irascibil, care va cutreiera deșertul discutând cu peste 50 de personaje, rezolvând enigme și confruntându-se cu cine îi stă în cale ca de la bărbat la motociclist.

Un fighting engine third person va fi elementul care va conferi individualitate părții a doua din serie, alături de o nouă coloană sonoră de excepție. Așteptați-vă la capete în gură pe tonuri hard-rock, firește. Nu, nu e o glumă, deși jocul va avea umor din belșug.

Alături de Full Throttle 2, Lucas Arts ne face să sperăm la o renaștere a genului adventure și cu Sam&Max Freelance Police, o nouă serie de aventuri a neobișnuitului cuplu format dintr-un câine detectiv și asistentul său, un iepure hiperkinetic și psihopat. Din păcate nici măcar E3 nu ne-a adus mai multe detalii despre acest joc, în afară de faptul (evident din capturile de ecran) că a făcut tranziția la o grafică 3D cu randare cartoon.





HALF-LIFE 2

Format: PC • Producător: Valve Software • Publisher: Sierra • Web: www.halflife2-game.com • Apariție: 30 septembrie 2003

HALF-LIFE 2 CONCURA CU DUKE Nukem Forever și Starcraft 2 pe lista noastră de jocuri care nu vor mai apărea niciodată. Este de înțeles de ce am privit cu suspiciune apariția pe Internet a unor așa-zise capturi de ecran din Half-Life 2. Nu a trecut mult însă până ce zvonurile s-au dovedit adevărate și jocul celor de la Valve a fost anunțat în toată gloria sa, iar E3 ne-a adus și un film ce prezintă 20 de minute extraordinare filmate in-game.

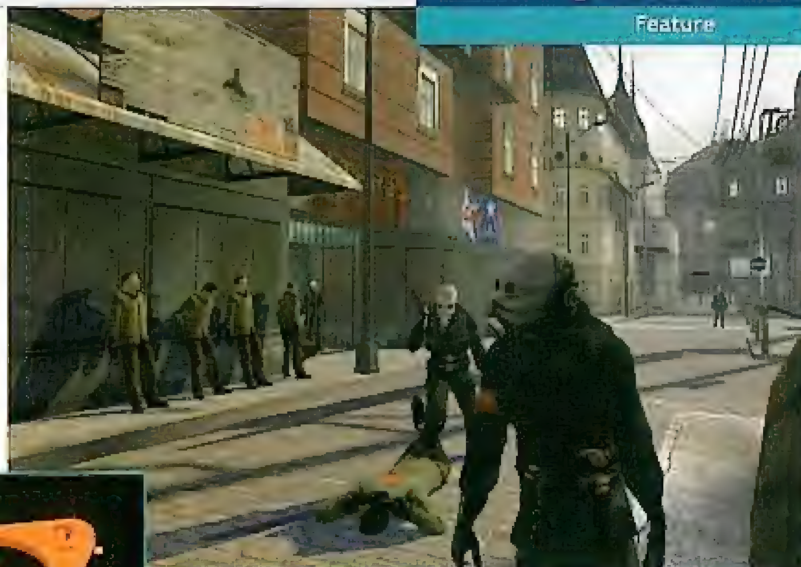
Un eveniment de o asemenea magnitudine nu putea să treacă fără o prezentare în detaliu în revista noastră, astfel că în cele ce urmează vă vom prezenta tot ceea ce se știe în acest moment despre "singurul joc care contează", după cum nu a ezitat PC Gamer să eticheteze Half-Life 2.

ÎNAPOI ÎN VIITOR

După ce a acceptat oferta "omului negru", de a lucra pentru agenția guvernamentală secretă, la sfârșitul lui Half-Life, Gordon Freeman va ajunge într-o lume străină și familiară în același timp: este vorba de Pământul pe care îl știm cu toții, răvășit de atacurile extratereștrilor pe care experimentele de la stația științifică Black Mesa i-au făcut să ajungă pe tărâmurile noastre. În afară de G-Man, vom mai putea recunoaște o serie de personaje din primul joc al seriei. Barney, individul de la securitate căruia i-a fost dedicat un întreg add-on în Half-Life Blueshift va reveni în Half-Life 2, de exemplu. De asemenea va mai apărea și Eli, singurul savant de culoare din primul joc. Alyx Vance, un personaj feminin nou, va juca un rol semnificativ în această continuare. În ciuda speculațiilor care s-au făcut după apariția primelor capturi de ecran, jucătorul va putea să joace doar cu Gordon. Practic, dacă este să ne luăm după afirmațiile fondatorului Valve, Gabe Newell, jucătorul va FI Gordon Freeman. Asta înseamnă că va vedea ce vede și personajul și va ști tot ceea ce știe și el. Nu există vedere third-person și nici secvențe cinematice care să arate personajul "din afară". În plus, Gordon Freeman nu vorbește. Imersiune totală? Rămâne de văzut.

Spuneam ceva mai înainte că veți recunoaște o parte din personaje. Era doar un eufemism. Pentru că personajele sunt mult mai detaliate decât corespondentele lor din Half-Life atât ca număr de poligoane cât și în ceea ce privește texturile și restul detaliilor. În prezentarea video de la E3, Valve a demonstrat o gamă largă de expresii faciale care pot fi obținute cu cei 40 de mușchi virtuali pe care îi încorporează figura personajelor importante. Pentru mai mult realism, mica luminiță care dă viață ochilor unui personaj este calculată prin intermediul unei soluții de radiozitate locală.

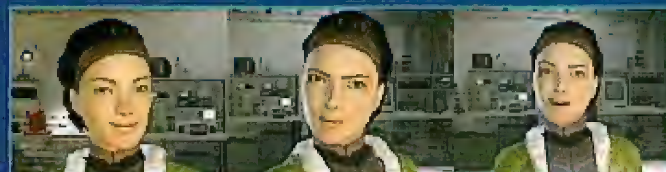












SURSA UIMIRII

Toate acestea sunt posibile datorită noului motor grafic, intitulat Source Engine, care a "înghițit" cea mai mare parte a timpului de dezvoltare până în septembrie 2002. Capabil să redea cu aceeași performanță medii de interior sau de exterior, Source Engine depășește în privința calității tot ceea ce am văzut până la ora actuală, inclusiv motorul de Unreal modificat pentru Splinter Cell sau motorul de Doom 3 al lui Carmack.

Grafica este uluitoare, de la texturile fotorealiste până la iluminarea în timp real incredibilă, mai puțin precisă decât în Doom 3 și poate tocmai din această cauză mai atractivă. Utilizarea de vertex shader-e și pixel shader-e permite realizarea unor efecte extraordinare, cum ar fi apa care are refracție și reflexie corectă din punct de vedere fizic. Mediul este complet interactiv: terenurile pot fi modificate în timp real, creând gropi sau dealuri după dorință. Modul în care sunt utilizate texturile ne-a lăsat cu gura căscată atunci când am văzut prezentarea video: o textură de lemn nu are doar un efect vizual. Ea face ca suprafața pe care este aplicată să scoată sunet de lemn atunci când este lovită, să se spargă asemeni unui panou de lemn și să aibă restul caracteristicilor lemnului (greutate, fricțiune etc).

Fizica, bazată pe versiunea 2.0 a cunoscutului SDK Havok, permite efecte de invidiat puse în valoare printre altele de o nouă armă care folosește câmpuri gravitaționale pentru a atrage/smulge obiecte din mediul înconjurător și a le arunca în inamici. Coliziunile sunt tratate foarte bine și Half-Life 2 folosește această oportunitate pentru a implementa vehicule ce vor putea fi folosite atât în single player cât și în multiplayer.

Animațiile personajelor umanoide și utilizarea rag-doll-ului lasă puțin de dorit, dar poate lucrurile vor tinde spre perfecțiune în versiunea finală. Viteza de deplasare a lui Gordon Freeman va fi însă aceeași, au subliniat producătorii.

Conform declarațiilor Valve motorul Source este complet scalabil, astfel încât jocul va merge rezonabil și pe un sistem cu procesor la 700 MHz și placă video Riva TNT. Evident însă, pentru detalii maxime veți avea nevoie de un procesor la 2 Ghz sau chiar mai mult și o placă video de ultimă generație.

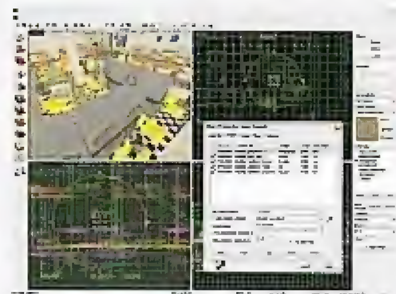
OAMENI ȘI EXTRATEREȘTRII

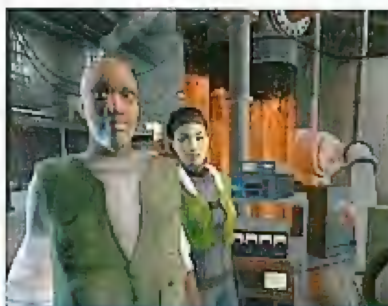
Și o parte din vechii inamici se vor întoarce în Half-Life 2, inclusiv celebrii headcrabs, care au constituit o bună parte din deliciul (și iritarea) acțiunii din primul Half-Life. Alți extratereștrii vor fi atât inamici, cât și aliați. De exemplu Ant Lions, o rasă insectoidă desprinsă parcă din Starship Troopers va putea fi la un moment



Editare cu ciocanul

O versiune actualizată a editorului Hammer (fostul Worldcraft) va fi publicată odată cu Half-Life 2. Acesta nu va mai fi un simplu editor de hărţi, ci un instrument complex ce va permite dezvoltarea de moduri, reducând partea de programare la minim. Este destul de posibil ca noua versiune de Hammer să fie inclusă şi în Half-Life 2 SDK, un kit de dezvoltare software ce va fi lansat pe Internet la sfârşitul lunii august anul acesta.











HALF-LIFE 2

(Continuare)

dat "domesticită" prin însuşirea mirosului ei specific şi direcţionată împotriva inamicilor prin intermediul unor "bombe" cu feromoni. Un adversar mai special va fi Hydra, o creatură acvatică similară cu monstrul din "Abisul" lui Cameron, care foloseşte câmpuri magnetice pentru a crea arme din apă.

Alte creaturi par a se constitui într-un inamic comun, atât pentru oameni cât şi pentru rasa Xen. Este vorba de soldaţii Combine, care au ca bază clădiri ce cresc singure, ca un cancer ce înghite restul oraşului în care au fost implantate.

Dar de departe cei mai impresionanţi sunt Strider-ii, creaturi gigant ce par să păşească direct din paginile cărţii "Războiul lumilor" a lui H.G. Wells. Ca nişte păianjeni cu picioare lungi, ei cutreieră oraşele în ruină zdrobind orice rezistenţă cu un puls electromagnetic care arată foarte bine şi este devastator. Asta dacă nu cumva preferă să tragă în ţeapă victimele folosindu-şi capătul ascuţit al piciorului.

AI-ul inamicilor va fi, fără îndoială, respectabil dar cel al aliaţilor pare foarte bun. Ei ştiu când să atace, când să se ascundă, când să ceară ajutor şi chiar atrag atenţia jucătorului asupra a ceea ce merită observat. Aşteptaţi-vă să luptaţi alături de Alyx Vance, Barney şi multe alte personaje fără nume.

CONCLUZIE

Poate cea mai uimitoare dezvăluire legată de Half-Life 2 a fost data fermă de lansare: 30 septembrie 2003. Mai aproape decât am fi putut spera. Şi există zvonuri că o versiune de test va fi disponibilă chiar ceva mai înainte prin sistemul de distribuţie broadband al Valve, Steam. Iar Gabe Newell a afirmat, nu tocmai voalat, că se pregăteşte şi Half-Life 3. Nu vă aşteptaţi la un sfârşit fără echivoc pentru Half-Life 2, în acest caz.

Nu credem să existe cineva care să nu aştepte acest joc cu nerăbdare. Half Life a avut un efect considerabil asupra industriei jocurilor, atât prin calitate şi inovativitate cât şi prin avalanşa de mod-uri ce au fost create pe baza lui. Pare imposibil ca Half-Life 2 să nu aibă măcar un impact la fel de puternic. Deja la E3 s-a anunţat primul joc ce va folosi motorul Source - Vampire The Masquerade: Bloodlines
de la Nihilistic Software.

Din dorinţa de a vă oferi mai multe informaţii, am contactat Valve Software pentru un interviu. A avut amabilitatea de a ne răspunde chiar Gabe Newell, fondator şi manager general. Citiţi şi veţi afla o mulţime de lucruri interesante. Inclusiv că nici Team Fortress 2 nu este foarte departe de a fi terminat.

Adrian Dorobăţ

DINCOLO DE...
HALF-LIFE 2



Gabe Newell,

Fondator și manager general pentru Valve Software

XPC: După mai mult de patru ani de dezvoltare, Half-Life 2 se apropie de linia de sosire. Cum vă simțiți acum și ce ați vrea să le transmiteți celor care au crezut că asta nu se va întâmpla niciodată?
G.N.: Sunt mulțumit că lumea a avut o reacție atât de pozitivă la ceea ce am demonstrat la E3 și acum nu mai trebuie decât să terminăm jocul și să îl dăm pe mână jucătorilor. În ceea ce privește faptul că oamenii nu credeau că Half-Life 2 va apărea vreodată, nu pot decât să spun că îi înțeleg având în vedere cât ne-a luat să dezvoltăm Team Fortress 2.

XPC: Cât de mulți din echipa originală lucrează la Half-Life 2? A fost nevoie să mai angajați oameni?
G.N.: Practic toți cei care au lucrat la Half-Life lucrează și la Half-Life 2, singura excepție fiind Yahn Bernier, care acum este șeful echipei care lucrează la Team Fortress 2. Am angajat și oameni noi: Charlie Brown și Gary McTaggart pe partea de engine, Viktor Antonov și Bill Fletcher (veniți din industria 3D cinematografică) în cadrul departamentului artistic și David Speyerer pentru Hammer. Luând toate acestea în considerare, se poate spune că echipa de la Half-Life 2 este de două ori mai mare decât echipa de la Half-Life.
XPC: Alyx Vance va fi o adăugire interesantă în panteonul divelor digitale. Care este rolul ei în joc? Credeți că există o nevoie a jucătorilor de a juca



rolul "cavalerului în armură strălucitoare" pentru o așa-zisă prințesă? Există un sindrom al salvatorului








în rândul pasionaţilor de calculatoare?
G.N.: Aş spune mai curând că Alyx apare în joc pentru a-l salva pe Gordon Freeman, nu viceversa. Alyx este un soi de punte între cele două jocuri: un personaj din noua lume în care se găseşte Gordon, dar legată semnificativ de evenimentele de la Black Mesa. Legăturile pe care ea le creează între cele două jocuri sunt fie evidente (cum ar fi originea părinţilor ei, moartea mamei sale), fie după cum veţi vedea, mai subtile.

XPC: Cât de mult a fost implicat psihologul Paul Ekman în dezvoltarea Half-Life 2?
G.N.: Am folosit lucrările ştiinţifice pe care le-a publicat, însă el nu a fost direct implicat în dezvoltarea Half-Life 2.

XPC: Motorul grafic Source este capabil să randeze cu succes atât interioare care arată foarte bine cât şi spaţii deschise. Cât de lungi vor fi totuşi timpii de încărcare ai nivelurilor pe un sistem mediu din ziua de azi?
G.N.: La E3 nivelurile se încărcau destul de repede (câteva secunde) şi credem că jocul va fi optimizat şi mai mult până la punerea în vânzare.

XPC: Aţi afirmat că motorul va fi complet scalabil până la un sistem mediu cu o placă Riva TNT. Cum va arăta Half-Life 2 pentru posesorul unui astfel de sistem?
G.N.: Shaderele vor colapsa către forme mai simple pe sisteme mai slabe. Suprafeţele de subdiviziune vor fi mai simple. Sistemele de particule şi sfărâmăturile vor fi simplificate. Modelele vor avea mai puţine poligoane.

XPC: Cu secvenţe cinematice interactive scriptate există şanse să derutaţi jucătorul. Cum vă veţi asigura că va vedea ce trebuie să vadă şi va face ceea ce trebuie să facă dacă îi acordaţi atât de multă libertate de decizie?
G.N.: Ei bine, asta face crearea unui astfel de sistem o muncă antrenantă şi distractivă. Avem o concepţie diferită despre cum jucătorul este parte integrantă a unei scene, cum îşi rostesc "actorii" replicile, cum ating zonele de interacţiune prestabilite, ce se întâmplă atunci când o scenă este întreruptă şi aşa mai departe.

XPC: Animaţiile IK, sincronizarea impresionantă a buzelor cu vocea, meşele ce interacţionează cu muşchi virtuali, toate aceste opţiuni din Half-Life 2 vor fi o binecuvântare pentru comunitatea Machinima. Ce efect credeţi că va avea Half-Life 2 asupra realizării de filme în timp real?
G.N.: Mai există şi alte opţiuni pe care le-a creat Yahn (Yahn Bernier n.r) cum ar fi Face Poser şi Movie Editor care se vor dovedi foarte utile pasionaţilor de Machinima. Personal sunt foarte curios să văd ce se va crea cu ajutorul tuturor acestor instrumente.

XPC: Va fi Half-Life 2 exclusiv pentru PC?
G.N.: Nu am afirmat niciodată aşa ceva.

XPC: Puteţi confirma că va exista un Half-Life 3? Va apărea şi el înainte de Duke Nukem Forever?
G.N.: Ne place foarte mult universul Half-Life şi ne plac şi personajele care îl populează. Avem în minte o poveste foarte vastă şi există oportunităţi de a împinge înainte gameplay-ul şi tehnologia. Mai mult de atât nu putem spune.

Suntem cu toţii fani ai seriei Duke şi suntem nerăbdători să jucăm Duke Nukem Forever însă Valve nu se găseşte tocmai într-o poziţie care să îi permită să bată apropo-uri la adresa unei alte companii pentru că le ia atât de mult să termine un titlu.




























PC
CD ROM


EPIC


MATURE
M
ESRB




Enter the Matrix urmărește o poveste paralelă cu cea din Matrix Reloaded din perspectiva a două personaje, Niobe și Ghost



Țintirea automată scade mult din frenezia acțiunii



Țintitul în timpul urmăririlor este îngreunat mult de o scădere inexplicabilă a framerate-ului

PREȚ: 35.9€ • PRODUCĂTOR: SHINY • PUBLISHER: ATARI • DISTRIBUITOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: WWW.ENTERTHEMATRIXGAME.COM

ENTER THE MATRIX

Am luat pilula roșie, dar a fost cam amară

INTERACȚIUNE

- kung-fu și impușcături văzute cu încetinitorul, urmăriri cu mașini și nave, văzute din perspectiva a două personaje
- din cele 3000 de combo-uri anunțate în joc și-au făcut apariția ceva mai mult de 20, toate spectaculoase la început, dar plictisitoare după ce le vedeți a mia oară

SISTEM NECESAR

- **Procesor:** Pentium III 800MHz
- **Memorie:** 128Mb
- **Video:** 16Mb

JOC MULTIPLAYER

- PC: 1
- NET: 0
- LAN: 0
- MODEM: 0

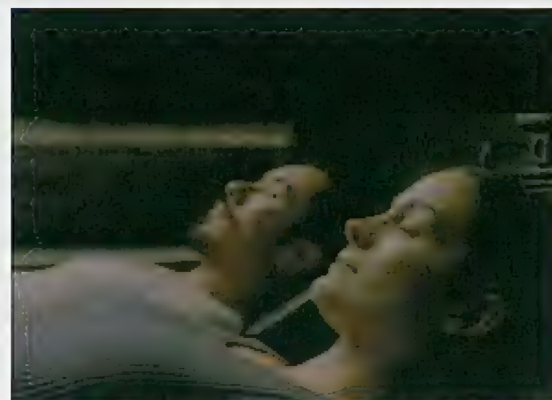
În versiunile pentru console există un mod de multiplayer cu două controllere pe aceeași consolă, dar în versiunea de PC nu funcționează din motive evidente.

UNIVERSUL MATRIX S-A COMPLICAT ATÂT DE MULT încât aveți nevoie de un ghid dacă nu vreți să comiteți eroarea impardonabilă de a lua cunoștință cu diversele sale componente într-o ordine greșită. Frații Wachowski s-au străduit într-atât să-l transforme într-un fenomen de aceeași magnitudine cu Star Wars încât au țesut un păienjeniș de legături între cele trei filme ale trilogiei, cele nouă episoade ale seriei de scurt-metraje Animatrix și jocul Enter the Matrix ce te obligă practic să le vezi pe toate pentru a înțelege povestea în totalitate. Dacă merită atâta efort sau nu rămâne la latitudinea fiecăruia, dar probabil că pentru numeroșii fani strânși de film răspunsul este afirmativ, iar cele treizeci de milioane de dolari investite în joc vor fi recuperate.

Dacă vreți să jucați Enter the Matrix, ar spune virtualul ghid despre care vorbeam mai devreme, trebuie cel puțin să vedeți episodul Last Flight of the Osiris din Animatrix și The Matrix Reloaded. La rândul său, jocul întoarce favoarea lămurind o parte din lucrurile neclare din film și vă ajută să cunoașteți mai bine personaje importante care apar pe marele ecran în doar câteva cadre fugare. În primul plan sunt Niobe și Ghost de pe nava Logos, ale căror aventuri încep la un moment dat după evenimentele din Last Flight of the

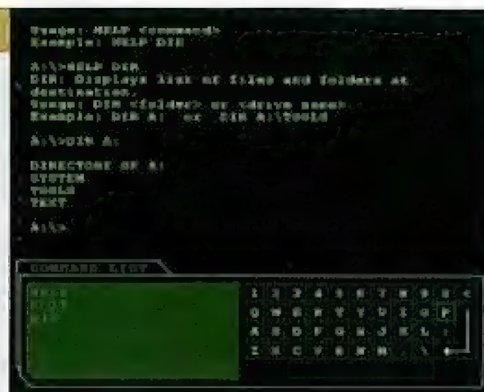
INGREDIENTUL MINUNE: FILMUL DIN JOC

Minimalizată de mulți, legătura dintre joc și film nu este deloc nesemnificativă. Pe parcursul lui veți descoperi nu numai ce făceau Niobe și Ghost în perioada în care nu apar în film, dar și de ce nu mai seamănă oracolul cu cel din primul film (în afară de răspunsul evident că prima actriță a murit), unde s-a dus Trinity când l-a lăsat pe Neo cu "fanii" lui, pe cine iubește Niobe cu adevărat, cum au descoperit oamenii atacul iminent al mașinilor și cu ce alte personaje se mai sărută personajul Monicăi Belucci (cu toată lumea). Câteva dialoguri hilare și o singură scenă de acțiune completează imaginea celei mai bune părți din Enter the Matrix, cea neinteractivă.

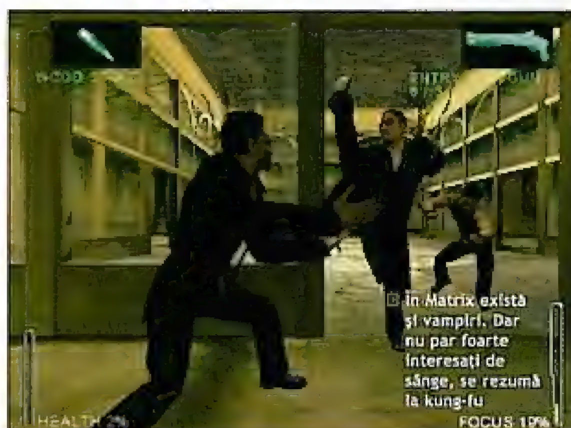


HACKING

Experiența Matrix nu ar fi fost completă fără o incursiune în lumea ecranelor pline de litere verzi, care este însă complet separată de partea de acțiune a jocului. Totul se desfășoară într-o interfață de tip DOS, în care jucătorul capătă treptat acces la noi comenzi și informații ce îl ajută să vadă secvențe cinematice și imagini, să poarte câteva conversații foarte limitate cu alte personaje, să plaseze arme în interiorul nivelurilor și să introducă cheaturi.







În Matrix există și vampiri. Dar nu par foarte interesați de sânge, se rezumă la kung-fu





Luptele sunt spectaculoase atunci când camera te lasă să le vezi bine

ACȚIUNE
"Primul joc pe parcursul căruia am așteptat cu nerăbdare apariția fiecărei secvențe cinematice".

Osiris și se sfârșesc puțin înainte de momentele finale din Matrix Reloaded, purtându-i printr-o serie nesfârșită de lupte corp la corp și cu arme, câteva urmăriri cu mașina sau cu nava, plus o mică incursiune opțională în lumea hackerilor.

Ignorând grafica ce supralicitează importanța culorii gri în construcția universului, începutul este destul de promițător iar primele lupte impresionează prin animațiile excelente, realizate prin motion capture. Ignorând simplitatea lor, cel puțin. Dar după ce trece o vreme și încăperile pline de polițiști continuă să fie urmate de încăperi pline de polițiști, plictiseala începe să se instaleze și odată cu ea devii conștient de numeroasele detalii enervante, de simplitatea exagerată a decorurilor, de lipsa oricărei asemănări între personajele din joc și actorii din film, de numărul prea limitat de tactici de luptă și de inutilitatea schemelor mai avansate ca mersul pe pereți sau trasul din săritură. Chiar și pe modul Hard, singurele momente în care nu poți câștiga o luptă doar apăsând pe mouse mai repede decât clipește un om cu praf în ochi sunt întâlnirile cu cei câțiva boși de nivel, bătăile de cap generate de lupta cu Vlad, vampirul care seamănă cu Marilyn Manson, fiind egalate doar de cele date de încercarea de a proteja un aliat în ciuda lui însuși.

Monotonia nu este întreruptă decât de câteva urmăriri pe autostradă cu Niobe ca șofer și Ghost trăgând pe fereastră în mașinile de poliție conduse parcă de AI-ul din Carmaggeddon, iar mai apoi de o secvență similară la bordul navei Logos, ambele părând că au fost introduse în ultimul moment tocmai în acest scop, sau pentru a ne arăta că se poate și mai rău.

Enter the Matrix este primul joc pe parcursul căruia am așteptat cu nerăbdare apariția fiecărei secvențe cinematice, dar nu ar trebui să înțelegeți asta într-un sens pozitiv. Ar trebui să înțelegeți că lumea goală și decolorată din joc este într-un contrast atât de mare cu cea pe care încearcă să o reproducă încât nici o clipă nu vă va trece prin gând să vă opriți și să vă uitați în jur înainte de a merge mai departe. Cel mai bun mod de a te bucura de joc este de a trece prin el cu viteza fulgerului pe modul Easy, savurând pe cât posibil filmulețele ce se apropie mai mult de Milagros decât de Matrix prin conținut, dar merită văzute măcar de fanii fenomenului.

Cantitatea de bani investiți este importantă pentru un joc, dar până la un punct. Mult mai important este timpul, iar perioada avută la dispoziție de Shiny a fost în mod clar prea scurtă. O mulțime de idei bune, abia vizibile în călătoria monotonă care este Enter the Matrix, au fost irosite de execuția grăbită și inexistența unei perioade cât de mici de test așa încât tot ce rămâne să îl salveze este o colecție de filme informative dar nespectaculoase și un sistem de luptă atrăgător pentru doar câteva ore. Probabil, la fel ca și în cazul Star Wars sau Star Trek, va mai dura până apare primul joc ce va pune bine în valoare posibilitățile oferite de universul Matrix, la care noi deja am început să visăm.

Bogdan Bridinel



EVALUARE GENERALA
- secvențele cinematice oferă câteva revelații
- animații de luptă identice cu cele din film
- momentele care sparg repetitivitatea sunt cele mai slabe din joc
- grafica neinspirată, fără detalii și cu cerințe mari de sistem

JOCURI ALTERNATIVE
- Enter the Matrix
- Max Payne
- BloodRayne

VERDICT XTREMPC
Așteptăm Re-enter the Matrix **7**

Mistmare - un univers excelent, dar se ridică jocul la înălţimea aşteptărilor sau se pierde în ceaţa mediocrităţii?




Creaturile agresive cu multe picioare sunt nelipsite din acest gen de jocuri



PREŢ: N/A • PRODUCĂTOR: TOUCHDOWN ENTERTAINMENT • PUBLISHER: ARXEL TRIBE • DISTRIBUITOR: N/A

MISTMARE

Povestea unui război aparent fără sfârşit

INTERACTIUNE

- peste 80 de personaje interactive
- managementul timpului
- peste 35 de monstri individuali, cu AI şi tactici de luptă diferite

SISTEMNECESAR

- Procesor: Pentium III 450MHz
- Memorie: 128Mb
- Video: 32Mb

JOCMULTIPLAYER

- PC: 1
- NET: 0
- LAN: 0
- MODEM: 0



AM ÎNCEPUT TESTAREA ACESTUI JOC CU UN OPTIMISM dat de povestea superbă şi de speranţa că producătorii rezolvaseră toate problemele relevate de demo. Mistmare părea să fie un RPG complex şi plin de substanţă, care să îmi ofere zeci de ore de joc. Am descoperit însă că aparenţele sunt ca mai întotdeauna înşelătoare şi că optimismul nu este inepuizabil. Iată de ce, cu multe ore înainte de a termina jocul am ajuns să mă plictisesc şi să mă las păgubaş. Şi vă voi spune şi de ce.

Jocul începe cu sosirea lui Isidor, călugărul care este personajul central al jocului, la un soi de tabără militar-religioasă unde urmează să fie antrenat pentru a deveni inchizitor. Această perioadă de antrenament este de fapt un tutorial care vă va introduce elegant în joc şi vă va evidenţia principalele elemente ale acestuia.

Sistemul de control a fost îmbunătăţit faţă de demo, dar există în continuare o întârziere în reacţii a personajului care vă poate fi fatală uneori. Camera, cu trei moduri de afişare este funcţională, dar necesită reajustări destul de des. Grafica, bazată pe motorul Lithtech Jupiter, rămâne la fel de impersonală ca şi în demo, anostă şi lipsită de detalii semnificative, însă efectele create cu sistemul de particule compensează prin spectaculozitate.

În momentul în care veţi întâlni şi alte personaje, veţi mai observa două lucruri în privinţa jocului: primul, că discuţiile sunt doar parţial vorbite, ceea ce paradoxal este un plus, pentru că vocile sunt fie anoste, de profesor plictisit, fie iritante, de puşti de clasa a şaptea isteric. În al doilea rând, jurnalul implementat excelent, care ţine minte tot ce vorbiţi şi tot ce se întâmplă important în joc.

Modul de construire a personajului este satisfăcător, permiţându-vă să vă dezvoltaţi un alter-ego aşa cum vi-l doriţi în mare parte. Resursa principală nu sunt punctele de experienţă, aşa cum v-aţi aştepta, ci timpul. Managementul timpului este, după cum vedeţi, poate cea mai importantă acţiune în Mistmare. Evident, şi aici veţi întâlni inconsistenţe: de exemplu sunt dispus să accept că activităţi cum ar fi citirea cărţilor, ridicarea de greutăţi, meditarea în faţa unui altar îmi amplifică anumite abilităţi în schimbul pierderii unei cantităţi semnificative de timp. Iar timpul este defalcat pentru fiecare locaţie şi, la un moment dat, veţi descoperi că nu mai puteţi face nimic şi trebuie să plecaţi; pur şi simplu vi s-a terminat timpul. Dar faptul că spargerea / deschiderea unui cufăr mă "costă" un sfert de zi mi se pare o regulă artificială şi fără nici un sens. Chiar şi la niveluri avansate de abilitate, când timpul de "spargere" se reduce la o oră, tot este aberant. Este totuşi un amărât de cufăr.

În rest, Mistmare este un RPG destul de clasic. Quest-uri, subquest-uri, NPC-uri aliate şi o mulţime de statistici care influenţează în mod subtil acţiunea. Cei care sunt pasionaţi de calculele tabelare care stau în spatele confruntărilor (ca în Diablo sau chiar

PROBLEME TEHNICE

Mistmare este plin de bug-uri, deși acest cuvânt nu descrie foarte bine ceea ce se întâmplă în arhitectura internă a programului. Practic, jocul nu funcționează eronat, dar o mulțime de opțiuni care ar fi trebuit să fie disponibile sunt blocate fără nici un motiv aparent. De exemplu, există șanse mari ca jocul să nu pornească sau să meargă prost dacă aveți un set de codec-uri (gen Nimo Codec Pack) instalat. Altă problemă: nu puteți salva în timpul jocului, dar dacă citiți atent informațiile de pe site-ul producătorilor, aflați cum puteți modifica niște fișiere pentru a putea implementa manual opțiunea de save. Dacă asta se mai poate rezolva într-un fel sau altul, una dintre chestiunile principale nu are nici o soluție: faptul că rezoluția jocului este blocată pe setarea 800x600 și nu puteți face nimic pentru a schimba asta. Producătorii au promis că vor rezolva problema, dar primul patch care a apărut nu face nimic în această direcție.
Nici nu vreau să intru în detalii legate de restul problemelor audio, video, de AI sau pathfinding pe care le are acest joc. În mod sigur nu este ceea ce ați vrea de la un produs pe care ați dat niște bani.









WEB: HTTP://MISTMARE.ARXELTRIBE.COM

RPG

"Quest-uri, subquest-uri, NPC-uri aliate și o mulțime de statistici care influențează în mod subtil acțiunea".

Neverwinter Nights, fără accentul AD&D) vor fi foarte încântați de acest aspect al jocului.

Din păcate acțiunea propriu-zisă se desfășoară fără prea multă implicare din partea jucătorului, care este redus la apăsarea anumitor taste, în anumite momente pentru a câștiga sau a evita să piardă. Sistemul de control în timpul luptei seamănă destul de mult cu cel din Gothic, dar chiar cu ceva mai puțină interactivitate.

După cum spuneam și la început, povestea și universul din Mistmare (excelente de altfel) nu sunt argumente suficiente pentru a convinge jucătorul că în ciuda tuturor bug-urilor și neajunsurilor acest joc merită jucat. Și sincer să fiu, deși l-am apărat mult timp în fața detractorilor (colegi de redacție, prieteni), am ajuns în cele din urmă să mă resemnez în fața realității. Mistmare este o oportunitate pierdută, prea multă poveste și prea puțin joc pentru a avea șanse de succes.

Adrian Dorobăț

INGREDIENTUL MINUNE: CEATA SI RELIGIE

Am mai spus asta și în prima impresie și în avanpremiera pe care le-am scris pentru Mistmare, dar simt nevoia să mă repet. Mistmare are un univers excelent, care m-a făcut să suport cu stoicism toate minusurile pe care le are acest joc. Și credeți-mă că sunt multe. Mai original decât majoritatea lumilor fantasy din multe jocuri, tărâmul din Mistmare este chiar Pământul pe care îl știm cu toții, dar pe care istoria a luat o turnură bizară, cândva în perioada Renașterii. Astfel, deși anul este 1996, revoluția industrială nu a avut niciodată loc iar inchiziția domnește supremă, însă fără excesele pe care le cunoaștem cu toții. O ceață magică încurcă de tot lucrurile, acoperind o bună parte dintr-o Europă și-așa frământată de revolte și neajunsuri. Cei care intră în ceață nu se mai întorc niciodată sau nu se mai întorc în toate mințile. Singurul mod de a ține ceața departe de orașe este o barieră sonoră creată de sunetul unor clopote speciale și întărită de o formă de magie înrădăcinată în forțele naturii și dependentă de glas: magia liturgică.



Bizar și fascinant în același timp, universul din Mistmare este o raritate într-o piață sufocată de jocuri bazate pe regulile AD&D sau licențe din filme de succes.

EVALUAREGENERALA

- povestea inventivă și interesantă
- interfața elegantă și funcțională
- rezoluția fixă
- sistemul de control
- vocile prost alese

JOCURIALTERNATIVE

Mistmare

Gothic

Ultima IX: Ascension



VERDICTXTREMPC

Universul fascinant nu reușește să îl scoată din mediocritate **6**


Vice City nu aduce multe schimbări față de GTA 3, dar are o poveste mai interesantă și ne poartă într-o aventură în America anilor '80

COLOANA SONORA

O mențiune specială o merită coloana sonoră absolut superbă, atât datorită muzicii transmise de posturile de radio din oraș, cât și datorită actorilor de primă mână folosiți pentru vocile personajelor. În afară de un număr de melodii foarte cunoscute, 2 Minutes To Midnight - Iron Maiden, Bilie Jean - Michael Jackson, Owner of a Lonely Heart - Yes veți descoperi și câteva mici comori de mult uitate, ca 99 Luftballons - Nena sau Hyperactive - Thomas Dolby. În ceea ce privește personajele, deși acestea reprezintă tipuri foarte clasice din filmele cu gangsteri, ele sunt făcute memorabile de actorii folosiți. Dintre aceștia Ray Liotta, cunoscut în special pentru rolul de gangster din Goodfellas, este Tony Vercetti, iar Luis Guzman, un obișnuit al rolurilor negative, este excelent ca vocea istericului Ricardo Diaz. În roluri mai mici apar Burt Reynolds, Dennis Hopper, Tom Sizemore, Philip Michael Thomas și chiar o vedetă a filmelor pentru adulți, Jenna Jameson.





PREȚ: 31.5€ • PRODUCĂTOR: ROCKSTAR NORTH • PUBLISHER: TAKE 2 INTERACTIVE • DISTRIBUITOR: BEST DISTRIBUTION

GRAND THEFT AUTO:

Singurul oraș de pe planetă în care mafioții ascultă Michael Jackson

INTERACTIUNE

- un oraș de mari dimensiuni care poate fi parcurs de la un capăt la altul folosind o varietate de mijloace de transport, fără timpi de încărcare semnificativi
- coloană sonoră impresionantă, ce conține peste 80 de cântece din perioada respectivă, interpretate de cântăreți celebri ca Ozzy Osbourne, Michael Jackson sau Lionel Ritchie

SISTEMNECESAR

- Procesor: Pentium III 800MHz
- Memorie: 128MB
- Video: 32MB

JOCMULTIPLAYER

- PC: 1
- NET: 0
- LAN: 0
- MODEM: 0

Lipsa componentei multiplayer ni se pare regretabilă, mai ales că primele două jocuri din serie au făcut o treabă destul de bună în această direcție. Există unele tentative din partea creatorilor de moduri, dar deocamdată rezultatele nu sunt foarte impresionante.

CONSIDERAT DE UNII CEL MAI DISTRACTIV LUCRU CARE a apărut de la Doom încoace și de alții un mare pericol pentru mințile fragede ale celor tineri, Grand Theft Auto 3 poate nu a fost cel mai bun joc al anului 2002, dar cu siguranță a fost titlul care a avut cel mai mare impact. Trecerea la perspectiva 3D nu a însemnat o simplă cosmetizare ci a adăugat o dimensiune în plus jucabilității, reușind să dea o nouă viață conceptului vechi, dar apreciat până atunci de un public destul de restrâns.

Lansat doar un an mai târziu, Vice City este unul dintre acele foarte rare jocuri cărora le putem ierta faptul că nu diferă aproape deloc de predecesorul lor, pentru că exact asta ne și doream. Cu siguranță că primul lucru pe care l-ați citit când ați ajuns la aceste pagini a fost nota, așa că nu are nici un rost să nu o spun încă de la început: Vice City este absolut la fel de bun ca și GTA 3, iar schimbarea de locație influențează suficient de mult atmosfera încât să îi dea un aer distinct.

Călătoria ne poartă în spațiu până la însoritul Vice City și în timp până în perioada intrată în istorie pentru cele mai bizare coafuri și cea mai ciudată modă vestimentară, epoca în care Michael Jackson era doar un tânăr promițător iar mafia considera traficul de droguri ca pe o activitate imorală. Povestea este inspirată în special de Scarface, dar se pot observa influențe venite și din alte filme, ca Miami Vice sau Carlito's Way.

Personajul principal este Tony Vercetti, un mafiot nu prea iubit de proprii asociați, deși a făcut 15 ani de închisoare fără a divulga secretele familiei. Înarmat doar cu o cămașă hawaiană și o geantă plină cu droguri, Tony este trimis să organizeze o bază de acțiune în prosperul Vice City, unde însă este jefuit încă de la primul contact cu localnicii și este nevoit să ia totul de la zero. Pe parcursul desfășurării întâmplărilor el va avansa în ierarhia crimei organizate, își face câțiva noi prieteni și mult mai mulți noi dușmani printre originalii locuitori ai orașului.

Exact ca și în GTA 3, povestea avansează prin rezolvarea anumitor misiuni, dar când și cum sunt acestea rezolvate rămâne la latitudinea jucătorului, căruia i se oferă o libertate aproape totală. Un singur lucru rămâne constant pe toată durata jocului, Tony se comportă de parcă toate vehicolele din oraș ar fi ale lui, de la mașini și motociclete la bărci și elicoptere, toate sunt acolo pentru ca el să le folosească atunci când are nevoie.

Chiar dacă nu schimbă jocul în mod dramatic ceva noutăți există și sunt binevenite. Dintre ele, posibilitatea de a te ghemui pentru a te ascunde sau a trage mai bine este făcută aproape inutilă de faptul că nu te poți și deplasa în această poziție, în timp ce modificările aduse aspectului financiar oferă o schimbare evidentă în bine. În GTA 3 banii aveau o importanță foarte mică, dar acum angajatorii sunt mult mai puțin generoși iar posibilitățile de a-ți cheltui averea au sporit, cea mai semnificativă dintre acestea fiind achiziționarea de locuințe în care se poate salva și în ale căror garaje pot fi adăpostite mașini. Între o


Cu scuterul puteți să livrați pizza. Sau să urmăriți un maniac înarmat cu o mitralieră, în funcție de preferințe



Din aer totul arată mai frumos. Acum, dacă aș putea să-i conving pe cei de jos să nu mai tragă...



Marea este chiar mai plină de polițiști decât străzile





WEB: WWW.ROCKSTARGAMES.COM/VICECITY

VICE CITY

ACȚIUNE

"Jucătorului i se oferă o libertate aproape totală."

partidă de golf fără mingi, asaltul aerian al vilei unui traficant de droguri și un moment care face aluzie la acțiunea din Speed, misiunile foarte variate reprezintă un alt punct în care Vice City reușește să își depășească predecesorul.

Și apoi vin motocicletele, care ar merita un capitol numai al lor pentru satisfacția pe care o oferă. Teribil de ușor de răsturnat și atât de rapide încât par uneori alegerea sinucigașilor, motocicletele sunt expresia perfectă a libertății oferite de Vice City, făcându-te să uiți rapid de firul principal al poveștii și să te plimbi pur și simplu prin oraș. Bărcile și aparatele de zbor au căpătat o importanță mai mare decât în GTA 3, dar nu reușesc să fie la fel de interesante ca motocicletele pentru că primele au o arie redusă de acțiune, iar cele din urmă au un mod de control foarte greoi.

Nu pretindem că acesta este un joc perfect. Grafica este cu o generație în urmă, violența este de-a dreptul gratuită în unele momente iar elementele de consolă ca uriașa săgeată roz ce stă deasupra obiectivului unei misiuni nu sunt chiar pe gustul nostru, dar, ca grad de distracție pură oferită, Vice City depășește orice am văzut anul acesta. De fapt, cam orice am văzut de la GTA 3 încoace.

Bogdan Bridinel

INGREDIENTUL MINUNE: SCARFACE

Scarface al lui Brian DePalma este varianta modernă a unui film cu gangsteri din 1932, dar scenariul nervos al Oliver Stone și interpretarea de excepție a lui Al Pacino au făcut din el un clasic și unul dintre cele mai reprezentative filme ale anilor '80. Filmul urmărește ascensiunea lui Tony Montana, personajul lui Pacino, de la un emigrant cubanez fără nici un venit la un temut cap mafiot și mai apoi decăderea lui datorită relațiilor încordate cu toți oamenii din jur și dependenței de droguri. Dacă nu pentru altceva, Scarface intră în istorie măcar pentru frecvența incredibilă a înjurăturilor în dialoguri și lansarea celebrei expresii "say hello to my little friend". Cei de la Rockstar sunt fani declarați ai filmului și acest lucru a pus o amprentă clară pe Vice City.



EVALUARE GENERALA

- libertate totală de mișcare într-un oraș vast și plin de viață
- posibilitatea de a conduce un număr mare de vehicule de toate tipurile
- misiuni foarte variate și cu numeroase posibilități de rezolvare
- coloană sonoră remarcabilă

JOCURI ALTERNATIVE

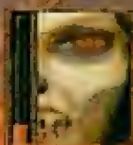
- Grand Theft Auto: Vice City
- Grand Theft Auto 3
- Mafia

VERDICT XTREMPC

Din unele puncte de vedere chiar mai bun decât GTA 3 **10**

O nouă eroină țintește către afirmarea pe scena interactivă. Avantaje: este vampir și poartă un costum mulat din piele







"Urmează-ți setea", noul slogan pentru campania de donare de sânge "Blood Rayne"





PREȚ: 27.5€ • PRODUCĂTOR: TERMINAL REALITY • PUBLISHER: VIVENDI • DISTRIBUITOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: HTTP://WWW.BLOODRAYNE.COM

BLOODRAYNE

Un cocktail zbuciumat de sânge, naziști și vampiri sexy

INTERACTIUNE

- 4 moduri de "vedere" care influențează jocul
- 6 combo-uri
- folosirea inamicilor ca health-pack-uri
- 12 tipuri de arme împărțite în 4 categorii

SISTEMNECESAR

- Procesor: Pentium III 800MHz
- Memorie: 128MB
- Video: 32MB

JOCMULTIPLAYER

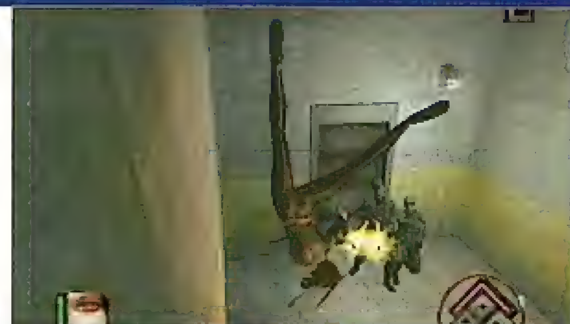
- PC: 1
- NET: 0
- LAN: 0
- MODEM: 0

ÎNCĂ DE LA PRIMELE CONTACTE CU BLOODRAYNE (trailerul, apoi varianta demo) mi-a fost clar că jocul va avea mult de suferit din cauza acțiunii prea haotice, care oferă prea puțin control jucătorului asupra a ceea ce se întâmplă pe ecran. În momentul în care am avut ocazia să joc și versiunea finală, impresia inițială s-a dovedit justificată.

Deși față de alte jocuri concepute pentru mai multe platforme simultan BloodRayne este superior calitativ, el manifestă câteva simptome "de consolă". Primul dintre ele ar putea fi intriga incoerentă care reușește să nu pună mai deloc în valoare un background istoric extrem de interesant, intrigă dezvoltată prin intermediul unor secvențe cinematice in-game de-a dreptul penibile, al căror singur punct forte sunt sânii ce tresaltă apetisant ai personajelor feminine.

În ciuda afirmațiilor producătorilor, acțiunea este mai lineară decât zborul unei săgeți și orice urmă de libertate este o iluzie. Tot ce aveți nevoie să știți este că veți călători prin trei zone mari de joc (Louisiana, Argentina și Germania) unde veți infrunta pe rând zombie, păianjeni gigant, naziști de tot felul plus tot soiul de abominații vampiric monstruoase.

Acțiunea propriu-zisă este, după cum am spus, haotică. Producătorii au implementat un sistem așa-zis inovator de luptă cu ambele mâini, plus un sistem de inițiativă al personajului, care își optimizează arsenalul după cum crede de cuviință. Rezultatul este că marea majoritate a timpului BloodRayne se joacă

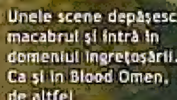


REALITATE SI FICTIUNE

O eroare care exemplifică superficialitatea din BloodRayne este denumirea serviciului anti-paranormal german - Gegengheist Gruppe. Denumirea nu înseamnă nimic, doar că designerii jocului au fost suficient de naivi pentru a perpetua o greșeală de transcriere din enciclopediile pe care le-au folosit ca referință. Oricine știe cât de cât germană (și un pic de istorie ocultă al celui de-al treilea Reich) știe că de fapt este vorba de Gegen Geist Gruppe (GGG) - Eșalonul Anti-Spirit. Acesta a existat în realitate și a jucat un rol important în vremea respectivă.

Mai interesantă de tratat ar fi fost Unitatea Specială H (Sonnderkommando H) a cărei particulă "H" vine de la "hexen" - "vrăjitoare", sau mai cunoscutele trupe oculte Geheimnisvolle Korps.

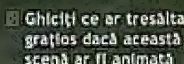
Acestea au fost toate o realitate dură a celui de-al doilea război mondial, tratate însă de BloodRayne ca de un film horror de prost gust. Informațiile (destul de rare) despre această perioadă arată însă că realitatea a fost mult mai interesantă decât ficțiunea croită superficial de joc.



Unele scene depășesc macabrul și intră în domeniul îngrețoșării. Ca și în Blood Omen, de altfel



Eroina îi agreează fără părtinire și pe adversarii de proveniență nazistă



Ghiciți ce ar tresălta grațios dacă această scenă ar fi animată





ACȚIUNE
"Loviturile de sabie ajută la acumularea unui tip de energie ce stă sub numele de Blood Rage".

efectiv singură, tot ce trebuie să faceți este să vă mișcați și să apăsați repetat pe butoanele mouse-ului. Nu există nici măcar un reticul de ochire, țintirea fiind și ea automată. Marea varietate de arme disponibile (peste 25) se controlează prin intermediul a patru scheme funcționale principale (lightest weapons, heaviest weapons, grenades și special weapons). În rest, eroina ia singură armele de pe jos, le aruncă atunci când li se termină gloanțele și țintește cum are chef. Mai des întâlnită decât lupta de la distanță este lupta de la apropiere, unde Rayne este chiar mai eficientă datorită lamelor de pe mâini și a loviturilor de picior devastatoare, dar unde haosul este la fel de prezent, combo-urile fiind în definitiv la mila personajului. Le face când vrea, cum vrea, în limita celor disponibile, evident. Loviturile de sabie ajută la acumularea unui tip de energie ce stă sub numele de BloodRage, ce poate fi folosită pentru a amplifica atacurile normale, deja supraomenești, până la un nivel superior.

Pentru cei care preferă jocurile în care singurul efort (fizic și intelectual) este apăsarea pe butoanele mouse-ului în ritmul unui bolnav de Parkinson, BloodRayne poate fi ceva amuzant. Dar chiar și pentru ei s-ar putea dovedi prea facil, din moment ce Rayne este clar superioară adversarilor și în plus își poate reface sănătatea agresând orice creatură umanoidă din joc și sugându-i sângele. Lucru care omoară respectivul inamic fără drept de apel. Singurele probleme apar când inamicii nu sunt umanoizi sau suficient de avansați încât să blocheze aceste atacuri.

INGREDIENTUL MINUNE: FATA DE LA CIRC

Rayne are capacități fizice ieșite din comun, probabil datorită sângelui de vampir care îi circulă prin vene. Nu-i de ici de colo să poți sări 5-6 metri înălțime sau să poți merge pe sârmă ca la tine acasă. Tumbele spectaculoase și spargerea pereților mai șubrezi printr-un salt înșurubat sunt și ele pe listă. Dar nimic nu se compară cu o săritură laterală cu încetinitorul, în fiecare mână cu o mitralieră ce aruncă gloanțe într-un ritm turbat. O astfel de scenă este chiar mai "Matrix" decât ce găsiți în Enter the Matrix.

Singurul avantaj indisputabil al acestui joc este grafica. Folosind umbre real-time și iluminare cu hărți de specularitate, BloodRayne arată excelent. Costumul din piele mulată al eroinei capătă un relief interesant când este văzut de aproape, lucios datorită iluminării, iar același lucru este valabil pentru toate texturile din joc. Ele sunt excelente pentru majoritatea personajelor, ceea ce vă poate face să treceți cu vederea faptul că numărul de poligoane nu este foarte mare.

În momentul în care ajungi să spui despre un joc că "măcar are grafică", este clar însă că valoarea sa ca divertisment este destul de redusă. Rejucabilitatea BloodRayne este foarte mică, iar lipsa multiplayerului constituie un minus important. În concluzie, se potrivește ca destindere între două titluri mai consistente din punct de vedere al intrigii și acțiunii.

Adrian Dorobăț

EVALUARE GENERALA

- + grafica de calitate
- + acrobații slow motion
- − se joacă singur
- − linear și destul de lipsit de originalitate

JOCURI ALTERNATIVE

- BloodRayne
- Blood Omen 2
- Tomb Raider: The Last Revelation

VERDICT XTREMPC

Dezamăgește prin superficialitatea sa **7**

Continuare a unui joc ce a stârnit foarte multe controverse la vremea lui, Postal 2 țintește să impresioneze și mai mult. Reușește, dar negativ









O scenă reprezentativă pentru violența gratuită din Postal 2

N/A • RUNNING WITH SCISSORS • WHIPTAIL INTERACTIVE • N/A • WWW.GOPOSTAL.COM

POSTAL 2

Un joc în care nesimțirea și tupeul ascund o lipsă cruntă de idei

INTERACTIUNE

- un oraș la picioarele tale
- 14 arme, inclusiv o vacă cu antrax
- relativă libertate în abordarea misiunilor

SISTEMNECESAR

- Procesor: Pentium 1GHz
- Memorie: 128MB
- Video: 32MB

JOCMULTIPLAYER

- PC: 1
- NET: 0
- LAN: 0
- MODEM: 0

Running with Scissors a promis un patch care va adăuga și multiplayer, dar la data scrierii acestui articol, patch-ul nu era disponibil.

NUMELE DE "POSTAL" ESTE SINONIM cu violența din mai multe motive. În primul rând pentru că, statistic vorbind, în America, lucrătorii de la Poștă sunt cei mai labili psihic și adesea le sare țandăra și își omoară colegii, familia și pe cine mai apucă. Nu e de mirare că expresia "to go postal" s-a încetățenit în limba engleză cu sensul de a o lua razna.

Iar în al doilea rând pentru că firma Running with Scissors a publicat în 1997 jocul Postal, care a șocat prin violența sa. În acest titlu, jucătorul intra în rolul lui Postal Dude, un individ oarecare a cărui soluție pentru problemele de zi cu zi era măcelărirea în moduri cât mai variate a cetățenilor din orașul său. Jocul a prins și în jurul său s-a creat un adevărat cult. Tind să cred că la succesul său nemeritat și-a adus un aport semnificativ faptul că a fost atât de blamat de autorități. Interzis în mai multe țări, eliminat din lanțurile de distribuție majore, criticat în Senatul American, atacat direct de Poșta Americană, Postal a căpătat o aură de non-conformism care a atras o parte importantă din masa jucătorilor. Deh, fructul interzis...

La mai mult de cinci ani, Postal 2 promitea să fie și mai controversat decât primul și să ofere și mai multe moduri de a-ți măcelări concetățenii. Pentru că în fond, povestea, dacă o putem numi așa, este aceeași. Jucați rolul aceluiași Postal Dude, care trebuie să îndeplinească în fiecare zi o serie de corvoade încredințate de consoarta sa. Modul în care le poate îndeplini este la alegerea voastră, iar producătorii ne asigură că jocul este atât de violent pe cât este și jucătorul. Această afirmație trebuie privită circumspect, pentru că cel mai adesea veți fi obligați să reacționați violent pentru a evita apariția mesajului "Game Over".

De exemplu, în primul nivel va trebui să vă ridicați cecul cu salariul de la chiar compania Running with Scissors, în fața căreia protestează împotriva violenței din jocuri un grup de părinți înfierbântați. Imediat ce veți fi concediat (o zi de luni care începe minunat), părinții furioși vor năvăli cu pistoale și arme automate în sediul firmei și veți fi obligat să omorâți o bună parte din ei pentru a scăpa cu viață. Chiar dacă reușiți ca prin minune să îi evitați, veți mai da de membri ai acestui grup protestatar prin oraș și vă veți trezi atacat pe neașteptate.

Poate că unii vor găsi amuzantă această parte a poveștii: părinți care protestează împotriva violenței din jocuri, dar care nu se dau în lături de la violență în "realitate". Dar din păcate, ca majoritatea glumelor subtile din joc (și sunt din belșug, nu pot nega) și aceasta se pierde sub un morman de umor îndoielnic și morbid ce amestecă de-a valma urină, măruntaie, sânge și vomă. Un joc în care să scapi de frustrări dându-ți frâu liber celor mai ascunse impulsuri este în mod evident interesant, însă Grand Theft Auto 3 a dovedit că acest lucru poate fi făcut cu grație, pe baza unui gameplay solid și atractiv. Postal 2, în comparație, este grotesc, bădăran și absolut plictisitor încercând să suplinească



Admirația de sine este un element nelipsit din orice FPS care se respectă



Campanie de marketing cu tupeu. Păcat că produsul nu merită atât de multă atenție



Un semn pentru care la televiziune s-ar plăti amenzi grele

"Părinții furioși vor năvăli cu pistoale și arme automate în sediul firmei".

lipsa unei jucabilități reale printr-o spoială șocantă de tupeu și nesimțire.

Am simțit adesea că îmi ies din pepeni stând la coadă la poștă, o urăsc din suflet pe secretara de la facultate ca reprezentantă de frunte a birocrației românești, însă sincer să fiu, n-am simțit niciodată nevoia să urinez pe negri și să le vărs creierii pe asfalt cu lovituri de lopată în timp ce vomită. Nu sunt un fan al asociațiilor de protecție a animalelor, dar n-aș folosi niciodată fundul unei pisici ca amortizor pentru un shotgun. Și nici nu îmi doresc să fiu violat de o bandă de motocicliști. Celor care sunt dornici să experimenteze toate aceste situații, le recomand Postal 2.

Dincolo de viziunea mea subiectivă în ceea ce privește conținutul jocului, rămân și aspectele așa zis obiective. Grafic și sonor, Postal 2 este mediocru. Aș putea merge până acolo încât să spun că și-au bătut joc de tehnologia Unreal. Asta pentru că au irosit un engine foarte bun cu o grafică anostă, lipsită de detaliu, cu texturi șterse, modele low-poly și animații împiedicate. Jocul necesită însă un sistem la fel de performant ca Unreal 2 și, ca bonus, aveți o serie de timpi de încărcare monstruoși între zonele orașului care constituie singurul mediu de joc din Postal 2. Și veți trece destul de des dintr-una într-alta.

Singurul avantaj pe care l-aș putea găsi este prezența unui editor de niveluri care deschide drumul către crearea de mod-uri, sper mai interesante și mai de calitate decât jocul propriu-zis. Dar nu este tocmai meritul lor, din moment ce n-au făcut decât să modifice editorul cu care vine motorul Unreal.

Concluzia: Postal 2 este imatur, superficial și nu oferă mai mult de două ore de divertisment, după care începe să devină plictisitor sau chiar iritant. Iar dacă rezistați mai mult de două ore, ați trecut deja de jumătatea timpului total de joc. Și nu are nici multiplayer. Țineți-vă departe de el, sau, și mai bine, jucați doar demo-ul și veți ieși chiar în câștig.

Adrian Dorobăț

EVALUAREGENERALA

- timpii de încărcare in-game
- nesimțirea gratuită
- irosirea tehnologiei Unreal cu o grafică jenantă

JOCURIALTERNATIVE

Postal 2

Postal

Grand Theft Auto 3

VERDICTXTREMPC

Pentru fanii Vacanța Mare **2**


Un joc de strategie axat mai mult pe economie decât pe luptă, urmaș al seriei Patrician


Fiecare insulă are anumite industrii care prosperă, ceea ce încurajează comerțul


Norii sunt singurul element de decor din timpul luptelor

PREȚ: N/A • PRODUCĂTOR: ASCARON • PUBLISHER: ASCARON • DISTRIBUITOR: N/A • WEB: WWW.ASCARON.COM

STRATEGIE

PORT ROYALE

"Un grad de libertate și un univers dinamic pe care nu le mai găsiți nicăieri altundeva".

Odată cu venirea verii și jocurile se mută pe litoral

INTERACTIUNE

- mediu inconjurător care acoperă o suprafață uriașă, de 2500x1900 mile
- 4 națiuni și 4 perioade istorice, fiecare oferind o altă situație
- 60 de orașe cu situații diferite în funcție de așezare

SISTEMNECESAR

- Procesor: Pentium II 233MHz
- Memorie: 32MB
- Video: 4MB

JOCMULTIPLAYER

- PC: 1
- NET: 8
- LAN: 8
- MODEM: 0

MI-E TARE GREU SĂ EXPLIC DE CE, poate pentru că soarele din Caraibe mă bătuse prea mult în cap, ori din simplul motiv că nu mai avusesem șansa să fac asta în nici un alt joc, nu mai știu nici eu, cert este că am făcut-o. M-am însurat. Și nu cu oricine ci cu răpitoarea fiică a guvernatorului din Belize. Tot veni vorba de răpit, draga mea soție m-a adus în pragul exasperării, a fost furată de pirați de trei ori până acum și tot nu s-a învățat să nu mai intre în vorbă cu străinii. Căsătoria într-adevăr schimbă oamenii, pe mine m-a transformat dintr-un negustor pașnic într-un neobosit vânător de pirați, pregătit acum să se implice și în războiul cu englezii de dragul patriei și al prăzilor bogate.

Motivul pentru care la început am preferat să nu mă implic în nici un conflict este simplitatea totală a bătăliilor. O încleștare epopeică în versiunea Port Royale înseamnă o duzină de nave așezate pe o parcelă de ocean la fel de plată și goală ca o farfurie somaleză, învârtindu-se neîncetat una în jurul celeilalte și împărțind frățește lovituri de tun, până când cele mai slabe cedează. Dacă reușesc să fugă la timp scapă destul de ieftin, dacă nu, pot fi capturate sau scufundate. Ce incitant! Acum pot să ascult cotele apelor Dunării fără să adorm...

Renunțând la controlul manual al bătăliilor mai puțin importante nu pierdeți mare lucru și vă puteți bucura de un joc altfel excelent, cu un grad de libertate și un univers dinamic pe care nu le mai găsiți nicăieri altundeva. În Port Royale nu ești un zeu. Nu ești nici un rege sau măcar un general, la început abia dacă te poți numi căpitan. Ești unul dintre numeroșii oameni care încearcă să-și găsească norocul în ceea ce în secolul XVII se numea Lumea Nouă, în concurență cu mulți alții care fac și ei ce consideră de cuviință pentru a-și atinge scopurile.

Comerțul nu este o simplă poveste de dus un lucru din punctul A în punctul B, variația cererii și a ofertei complică mult situația, dar nu este nici singura ocupație posibilă. Poți să te ocupi și de producția bunurilor, să le faci zile negre celorlalți jefuindu-le convoaiele, sau să-i ajuți îndeplinind misiunile pe care ți le dau. Se găsește întotdeauna ceva de făcut pentru un om întreprinzător, fie că este vorba despre o aventură romantică în căutarea unei comori sau de un banal transport de pâine spre un oraș afectat de foamete. Cu atâtea posibilități apărând în fiecare clipă, Port Royale nu este un joc pe care îl poți juca timp de cinci minute, ci genul care te ține ocupat zile în șir, purtat înainte de iluzia că nu mai faci decât o misiune și apoi te oprești.

Bogdan Bridinel

EVALUAREGENERALA

- \+ univers dinamic care nu se învârte în jurul jucătorului
- \+ libertate foarte mare
- − unele părți sunt prea simplificate, mai ales cea de luptă

VERDICTXTREMPC

RTS captivant și unic în felul său **8**

Jocurile cu motociclete sunt atât de rare încât suntem dispuşi să le iertăm micile lipsuri dacă au suficente calităţi, iar acesta are

În joc singurul lucru pus în pericol de o ciocnire este poziţia din clasament

Simpatice dar bidimensionale: singura asistentă realizată 3D este cea a jucătorului

PREŢ: N/A • PRODUCĂTOR: CLIMAX • PUBLISHER: THQ • DISTRIBUITOR: N/A • WWW: WWW.THQ.COM

RACING

MOTO GP 2

"Te lasă să faci mult mai multe lucruri decât să schimbi direcţia de mers şi viteza".

Cel mai periculos campionat de viteză într-o variantă inofensivă

INTERACŢIUNE

- 20 de piloţi şi 16 trasee împrumutate din competiţia reală, alături de cele mai puternice motocicletele care există
- 6 moduri de joc în single player, inclusiv unul în care scopul principal este de a efectua diverse cascadorii

SISTEMNECESAR

- Procesor: Pentium II 450MHz
- Memorie: 128MB
- Video: 16MB

JOCMULTIPLAYER

- PC: 1
- NET: 16
- LAN: 16
- MODEM: 0

ÎN ÎNCERCAREA LOR DE A IMITA CELE mai recente succese şi de a urma tendinţele pieţei, majoritatea producătorilor de jocuri par să fie mult mai înclinaţi să ne scufunde într-o mare de clone de Diablo pe care nu le cumpără nimeni sau FPS-uri realiste care nu pot concura cu greii genului, decât să acopere nişele care nu au mai văzut un joc de o groază de timp. Sunt destul de convins că un beat'em'up pe PC ar avea un succes enorm, chiar dacă ar fi doar mediocru. La un moment dat tot te saturi de Virtua Fighter 2, nu?

Jocuri cu motociclete apar ceva mai des, dar şi aşa, cea mai recentă apariţie semnificativă este Moto Racer 3, vechi de mai bine de un an. Tot cu aproape un an în urmă a fost lansat şi primul Moto GP, dar a fost aproape ignorat din cauză că era disponibil în doar câteva ţări şi avea eticheta de portare de pe consola. După o secetă atât de lungă cel de-al doilea este mult mai greu de trecut cu vederea şi acesta este un lucru bun, pentru că Moto GP 2 este un joc excelent, în ciuda inferiorităţii versiunii de PC faţă de cea de consolă.

Diferenţa este dată de un factor subtil care a influenţat şi concepţia lui Splinter Cell pentru PC de exemplu, controllerul de consolă percepe intensitatea apăsării şi permite astfel un control mai fin al acceleraţiei, destul de util într-un joc în care viteza medie de deplasare se apropie de 200 km/h. În afară de acest amănunt totuşi, schema de control neconvenţională te lasă să faci mult mai multe lucruri decât să schimbi direcţia de mers şi viteza. Modificând poziţia pilotului sau folosind frânele diferenţiate pentru roata din faţă şi cea din spate puteţi realiza câteva cascadorii spectaculoase, cărora le este dedicată o întreagă secţiune. Numai nu vă aşteptaţi să reuşiţi din prima, aveţi în faţă singurul joc din universul cunoscut în care este mai uşor să câştigi campionatul decât să treci de prima misiune de antrenament. Dacă acesta nu ar fi fost opţional probabil că Moto GP 2 ar fi devenit un dispozitiv anti-radar foarte popular, chit că agăţatul unui CD de oglinda retrovizoare nu mai este la modă şi deja aproape toată lumea ştie că nu ajută la nimic.

Dintre toate calităţile sale (şi nici grafica nu merită trecută cu vederea), cel mai mare impact îl are dozarea savantă: în timpul curselor obişnuite cele patru taste direcţionale sunt suficiente, dar frecvenţa cu care trebuie făcute ajustări te ţine mereu în priză, iar concurenţii de pe gradele mici de dificultate abordează pedala cu o timiditate care ajută începătorii să nu se simtă prea frustraţi. Moto GP 2 este atât de jucabil încât merită atenţia tuturor, nu numai a fanilor genului.

Bogdan Bridinel

EVALUAREGENERALA

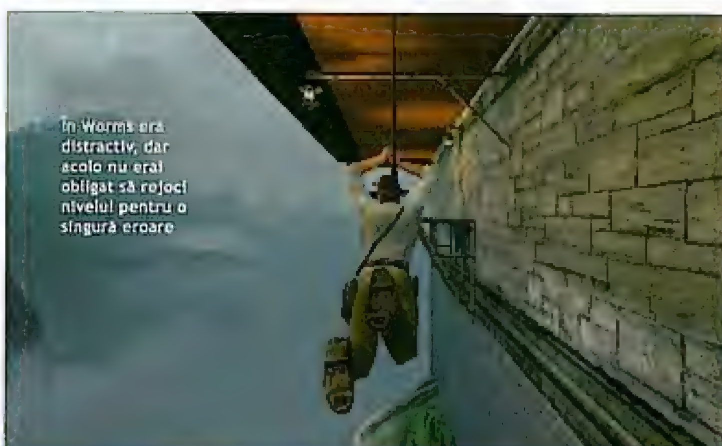
- grafică ce nu trădează provenienţa din lumea consolelor
- fizica realistă dar nu intimidantă
- grade de dificultate excelent dozate
- mod de control imperfect

VERDICTXTREMPC

Concurează singur, dar câştigă pe merit **9**

Construit pe baza unei reţete cam învechite, jocul străluceşte exact la partea care nu se încadrează în tiparul cunoscut


Aşa, acum încă un pas în spate...


În Worms era distractiv, dar acolo nu erai obligat să rejoci nivelul pentru o singură eroare

PREŢ: 38€ • PRODUCĂTOR: THE COLLECTIVE • PUBLISHER: ACTIVISION • DISTRIBUITOR: MONOSIT • WEB: WWW.LUCASARTS.COM

INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB

Tomb Raider revizitat. Re-revizitat.

INTERACTIUNE

- 10 locaţii exotice, printre care Ceylon, Istambul şi Hong Kong, fiecare împărţită la rândul ei în mai multe sub-secţiuni
- o mulţime de arme, de la clasicul bici al lui Indiana Jones la unele improvizate din obiectele de decor, ca găturile de la sticle sparte
- secvenţe de luptă corp la corp bine realizate, cu suficiente combinaţii la dispoziţie

SISTEMNECESAR

- Procesor: Pentium III 733MHz
- Memorie: 128MB
- Video: 32MB

JOCMULTIPLAYER

- PC: 1
- NET: 0
- LAN: 0
- MODEM: 0

Ideea unor lupte cu pumnii în multiplayer chiar ne-ar fi surâs, dar producătorii nu au introdus nici un fel de opţiune de multiplayer.

FARMECUL LUI INDIANA JONES NU ESTE deloc greu de înţeles. El este un tocilar cu tupeu, un arheolog renumit şi un bătăuş redutabil care explorează întreaga lume dezlegând mistere vechi de mii de ani, dejucând planuri diabolice şi cucerind simpatice personaje feminine. Acest farmec a dat succesul filmelor şi, într-o formă puţin modificată, succesul seriei Tomb Raider. Numai de jocurile cu Indiana Jones nu prea a reuşit să se lipească, toate eforturile în această direcţie având rezultate foarte uşor de uitat. Iar despre Indiana Jones and the Emperor's Tomb nu se poate spune că face prea multe pentru a schimba această stare de fapt, singurul său element nou nereuşind să compenseze lipsa de interes a celor pe care le-am mai văzut de o mie de ori până acum.

Încă de la tutorialul foarte lung, care se întinde pe întregul parcurs al unuia dintre cele zece niveluri, este limpede faptul că jocul a fost construit pe o reţetă foarte strictă, alternând porţiunile în care trebuie să sari de pe o platformă suspendată pe alta sau să te strecori printre ţepuşe ce ies din pământ cu cele în care trebuie să împarţi pumni în stânga şi în dreapta. Nu lipsesc nici manetele, capcanele, inamicii care nu pot fi învinşi decât în mod indirect şi nici alte situaţii absolut clasice, ca cea în care eşti luat prizonier şi ţi se iau toate armele.

Lipsa de originalitate nu deranjează atât de mult cât o fac desuetitudinea conceptelor folosite şi linearitatea totală a acţiunii. Nu-mi mai amintesc dacă săriturile, capcanele şi toate celelalte au fost vreodată distractive, dar acum cu siguranţă nu sunt decât întreruperi iritante între secvenţele de luptă, tentative eşuate de a face acţiunea mai variată şi surse de frustrare atunci când te obligă să reiei un întreg nivel în urma unei mişcări greşite. În tradiţia nemuritoare a jocurilor gândite în primul rând pentru console nu se poate salva oricând, dar, graţie dimensiunii acceptabile a secţiunilor în care sunt împărţite nivelurile, se poate trece uşor peste asta. Mai greu este să treci peste camera la persoana a treia ce trebuie mereu poziţionată cu mouse-ul şi imprecizia în mişcări dată de lipsa pasului lateral.

Partea care face experienţa Indiana Jones mai plăcută este cea de luptă, surprinzător de bine realizată. Prea multe titluri ce se pretind a fi de acţiune ignoră complet ideea de combo şi este o bucurie să vezi unul în care aceasta este implementată bine. Adversarii sunt cam înceţi la minte uneori, dar sunt suficient de inteligenţi încât să ridice armele căzute pe jos, să bareze loviturile simple şi în general să facă tot posibilul să nu fie prăzi uşoare. Ar fi o exagerare să spunem că este suficient pentru a face jocul să merite, dar îl salvează de la un eşec total.

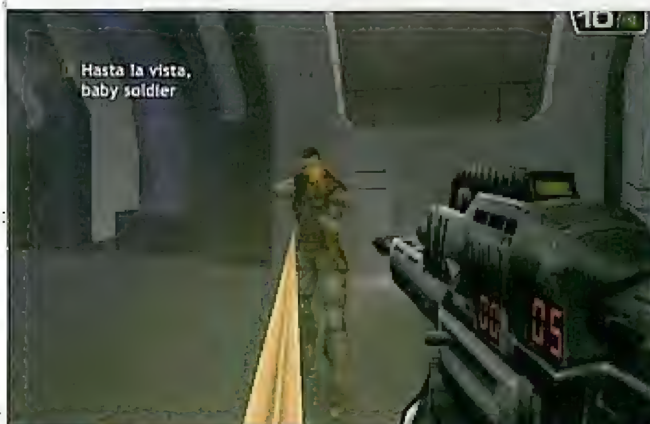
Bogdan Bridinel

EVALUAREGENERALA

- \+ lupta cu pumnii este într-adevăr interesantă
- − controlul de consolă nu ne va plăcea niciodată
- − liniaritatea acţiunii nu lasă nici un pic de loc pentru explorare
- − povestea este banală şi sub-dezvoltată

VERDICTXTREMPC

La fel de neinspirat ca filmul Tomb Raider **7**


Hasta la vista, baby soldier



Apărută de ceva vreme pe PlayStation2, continuarea de la Red Faction își face apariția mai mult sau mai puțin glorios și pe PC


Jocul nu vă va pune mari probleme nici pe niveluri mai ridicate de dificultate




Controlul unui robot gigant este o variație a acțiunii pe care unii o vor aprecia

PREȚ: N/A • PRODUCĂTOR: VOLITION • PUBLISHER: THQ • DISTRIBUITOR: N/A • WEB: HTTP://WWW.REDFACTION2.COM

FPS

RED FACTION 2

"Acțiunea propriu-zisă este la fel de distructivă și lipsită de stres intelectual ca și cea din Serious Sam".

Lipsit de substanță, dar plin de acțiune.

INTERACȚIUNE

- 14 arme, unele cu mod secundar de foc, altele utilizabile în mod dual
- 4 vehicule implicate în joc
- 44 de niveluri
- mai multe finaluri diferite

SISTEMNECESAR

- Procesor: Pentium III 800MHz
- Memorie: 128MB
- Video: 16MB

JOCMULTIPLAYER

- PC: 1
- NET: 0
- LAN: 0
- MODEM: -

Lipsa multiplayer-ului este un minus considerabil.

RED FACTION 2 M-A SURPRINS PLĂCUT în ciuda prejudecăților pe care le aveam la adresa lui. Sau poate tocmai datorită prejudecăților respective, care nu îi erau foarte favorabile. Continuare a shooterului creat de aceeași firmă în 2001, Red Faction 2 nu se mai petrece pe Marte (cel puțin nu în mod explicit) și ia mai curând o tentă de "armata roșie", jucătorul luptând alături de alți cinci soldați îmbunătățiți nanotehnologic împotriva unui dictator pe nume Victor Sopot, într-o țară care prea seamănă cu fosta Uniune Sovietică din multe puncte de vedere.

Din moment ce primul joc din serie nu m-a impresionat foarte mult, nu mă așteptam la mare lucru din partea unei continuări. Și chiar dacă am fost surprins plăcut, asta nu înseamnă că Red Faction 2 este un joc bun. Grafica nu depășește cu mult nivelul de acum trei ani, singurul lucru care a fost îmbunătățit fiind tehnologia Geo-Mod (partea de distrugere interactivă a mediului). În rest, texturi de rezoluție mică și destul de șterse, dar la ce te poți aștepta de la un joc portat de pe PlayStation2? Măcar animațiile sunt majoritatea destul de bune iar exploziile sunt suficient de spectaculoase încât să treceți cu vederea neajunsurile în domeniul grafic.

Acțiunea propriu-zisă merge pe principiul "mulți, da' proști" și este la fel de distructivă și lipsită de stres intelectual ca și cea din Serious Sam. Ba chiar și mai și dacă luăm în considerare tehnologia Geo-Mod care permite distrugeri masive ale mediului înconjurător. Nu vă așteptați la puzzle-uri complexe, identificarea peretelui care trebuie distrus pentru a vă continua drumul fiind adesea cel mai intens efort de gândire pe care îl veți efectua.

Red Faction 2 "strălucește" la capitolul oportunități irosite. Aveți o echipă de șase oameni, din care puteți juca doar cu unul singur: Alias, demolition expert. Un gameplay tactic, gen Project Eden, în care să folosiți capacitățile specifice ale fiecărui coechipier ar fi fost mult mai atractiv. Sau dacă nu, m-aș fi mulțumit și cu posibilitatea de a juca măcar o misiune cu fiecare din NPC-uri. Mai ales cu individa cu camuflaj optic, specializată în infiltrări și omorâtul pe furiș.

Iar cel mai mare minus, de departe, este lipsa modului multiplayer, care face ca rejucabilitatea acestui titlu să fie egală cu zero. Drept insuficientă consolare vi se oferă un botmatch care scoate în evidență AI-ul mediocru al inamicilor, lucru mai greu de remarcat în timpul acțiunii din campania single player.
Pentru a îndulci puțin pilula, pot spune că pentru cele 5 ore de joc pe care le oferă, Red Faction 2 este variat și interesant. Implementarea vehiculelor este lăudabilă, chiar dacă în două dintre cele patru nu sunteți decât mitralior în timp ce deplasarea este controlată de joc.

Adrian Dorobăț

EVALUAREGENERALA

- acțiune variată
- aspectul grafic al nivelurilor
- poveste egală cu zero
- nu are multiplayer

VERDICTXTREMPC

Foarte arcade, dar mai atractiv decât originalul **6**


Un joc de mașini ca oricare altul din multe puncte de vedere, dar individualizat de prezența unei povești în single-player


Accentul britanic al actorilor și personalitatea nesuferită a lui Ryan dau savoare dialogurilor


Alegerea cauciucurilor potrivite pentru condițiile atmosferice este mai importantă decât pare la prima vedere





PREȚ: 33.3€ • PRODUCĂTOR: CODEMASTERS • PUBLISHER: CODEMASTERS • DISTRIBUITOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: WWW.CODEMASTERS.COM

TOCA RACE DRIVER

RACING
"Între Colin McRae și Need for Speed din punct de vedere al realismului".

Simulator de curse cu telenovelă atașată

INTERACȚIUNE

- 42 mașini reale, de la Mini Cooper la Mercedes CLK și Koenig C62
- 38 circuite pe 4 continente, incluzând binecunoscutele circuite de Formula 1 cum este cel de la Monza, dar și numeroase altele
- 13 campionate de pe întreg globul, printre care DTM din Germania și V8 Supercars din Australia

SISTEMNECESAR

- Procesor: Pentium III 700MHz
- Memorie: 128MB
- Video: 32MB

JOCMULTIPLAYER

- PC: 4
- NET: 8
- LAN: 8
- MODEM: 0

Posibilitatea de a juca în mai mulți pe un singur PC este un bonus pe care l-am apreciat foarte mult pentru că lipsește din prea multe jocuri cu mașini din ultima vreme. Jucatul în patru este aproape imposibil doar cu tastatura la dispoziție și oricum spațiul de ecran pe care îl are fiecare jucător este prea mic, dar în doi nu apare nici o problemă.

GENUL DE JOCURI CEL MAI LIMITAT DIN punct de vedere al posibilităților de a inova este fără îndoială cel al jocurilor cu mașini. Pe parcursul timpului titluri ca Destruction Derby sau Carmaggedon au reușit să se îndepărteze destul de mult de la rețeta clasică, de fapt atât de mult încât devine discutabil dacă se încadrează cu adevărat în acest gen. Toca Race Driver încearcă să facă un compromis între așteptările publicului său țintă și necesitatea de a aduce ceva nou în afară de grafică, dar cu un rezultat destul de discutabil.

INTRIGA

Marea idee este aceea de a construi jocul în jurul unei povești ce ne pune în pielea unui tânăr pilot care încearcă să supraviețuiască propriei personalități, deloc fermecătoare, și a clișeelor din care este compusă tumultoasa lui viață. Pentru că, vedeți, Ryan McKane nu numai că și-a văzut tatăl murind pe circuit după ce un pilot fără scrupule i-a ciocnit mașina chiar la finalul unei curse, dar trebuie să trăiască și în umbra unui frate mai mare recunoscut deja ca fiind un pilot valoros. Și asta doar pentru început, pentru că mai târziu scenariul nemilos îl va obliga pe eroul nostru să se îndrăgostească de fiica șefului unei echipe de curse și să înfrunte un adversar misterios care nu este nimeni altul decât... Nu pot să vă stric surpriza, așa că o să vă spun doar atât: nu este deloc o surpriză.

Apariția secvențelor cinematice reușește să mai alunge din monotonia curselor, iar personalitatea lui Ryan, așa nesuferit cum este el, dă oarecare sare și piper dialogurilor mai ales că el nu este un antipatic obișnuit, agitat și cu gura mare ci un tip flegmatic, genul care îți trântește un pumn în față și apoi te întreabă de ce te strâmbi. Deci în esență ideea funcționează, dar previzibilitatea poveștii copiată dintr-o mie de filme despre piloți de curse, ce oricum se copiază și ele unele pe altele, îi cam strică efectul.

JOCUL

Ținând cont că rămâne partea cea mai importantă și este și cea mai bine realizată, jocul efectiv ar fi meritat poate o descriere mai pe larg, dar el nu reprezintă nici o surpriză și are o singură calitate ce trebuie neapărat menționată, anume senzația demențială de viteză dată de unul din modurile de vedere din interiorul mașinii, din fericire chiar cel mai bun. Și desfășurarea modului carieră este interesantă, cu oferte multiple apărând după fiecare campionat încheiat.

Fizica mașinilor are părți bune, ca faptul că acestea sunt distructibile, și părți mai neplăcute, ca frâna de mână prea puternică, plasându-se undeva între Colin McRae și Need for Speed din punct de vedere al realismului. Situația AI-ului, nici prea natural nici prea robotic, descrie perfect întreg jocul - bun dar fără a excela.

Bogdan Bridinel

EVALUAREGENERALA

- modul carieră este bine conceput
- senzația de viteză foarte reușită
- multiplayer pe un singur calculator
- povestea searbădă putea la fel de bine lipsi

VERDICTXTREMPC

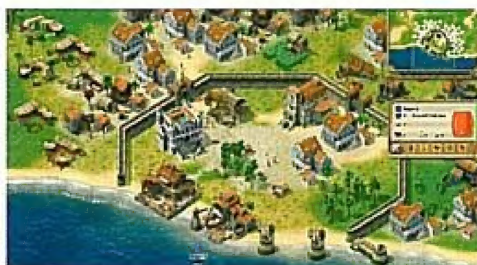
O experiență plăcută, nu neapărat una obligatorie **8**

VREI SĂ APARĂ ÎN REVISTĂ ŞI ARTICOLUL TĂU? TRIMITE-L ATUNCI LA ADRESA CITITORI@XTREMPC.RO. MAXIM 300 DE CUVINTE!

CUVANTUL CITITORILOR

PRODUCĂTOR: ASCARON — STRATEGIE

PORT ROYALE





PORT ROYALE ESTE CEL MAI NOU ,,VLĂSTAR" AL firmei Ascaron, cunoscută mai ales pentru strategiile economice Patrician 1 & 2. Încă de la început veţi fi uimiţi de grafica jocului, care, deşi 2D, este extraordinară, iar atenţia pentru detaliu este de-a dreptul "bolnavă": de la valurile apei până la arhitectura clădirilor şi frunzele care se leagănă în bătaia vântului, totul este redat cu exactitate, iar sentimentul de imersiune este total. Acţiunea are loc în perioada marilor colonizări şi a imperialismului european, iar libertatea de alegere este foarte mare. Vreţi să deveniţi cel mai notoriu pirat din Caraibe? Cumpăraţi o navă, îndesaţi-o cu tunuri şi cotropiţi tot ce vă stă în cale. Aţi dat de fundul sacului şi nu ştiţi cum să ieşiţi din datorii? Puneţi-vă în slujba uneia dintre marile puteri care sunt prezente în joc şi reprezentaţi-le cât mai bine interesele. Sau poate doriţi să deţineţi monopolul asupra comerţului din arhipelag şi să deveniţi cel mai faimos comerciant. Orice este posibil, iar alegerea e doar a voastră. În oraşe puteţi să construiţi depozite, manufacturi, plantaţii de tutun şi multe altele, pentru a produce materiile prime şi produsele de care aveţi nevoie. Sistemul economic este dinamic, cererea/oferta oraşelor schimbându-se în permanenţă, obligandu-vă să vă adaptaţi la situaţii noi. Partea de luptă este bine redată, iar componenta multiplayer este şi ea prezentă. Astfel, Port Royale este o strategie economică care nu trebuie ratată de nici un fan al genului, fiind recomandat şi pentru cei neiniţiaţi.

Autor: Vlad Roşca

VERDICT 9

PRODUCĂTOR: COMPUTER ARTWORKS — ACTIUNE

THE THING



ÎNTR-UN SURVIVAL-HORROR REŢETA E CLARĂ: SE ia una bucată nefericit (a se citi erou), se aruncă într-un mediu izolat (navă spaţială, casă plină de "nemorţi", avanpost în Antarctica etc.) în care trebuie să supravieţuiască, se adaugă monştrii după gust şi avem un "generator de frică instant" TM. The Thing îşi propune să se îndepărteze oarecum de la această reţetă, dar nu cu mult! Acolo unde se termină filmul, începe jocul. Astfel, dacă backstory-ul jocului este chiar filmul, povestea "din joc" (continuare a evenimentelor din film, conform producătorilor) e Half Life.

Gameplay: Half-Life. Oarecum. Producătorii au implementat sistemul trust-fear care 'funcţionește' cam ca în film. Cu toate astea nu vă aşteptaţi la o îndepărtare prea mare de stilul HL. Totuşi, sistemul ăsta e plin de surprize. Care, cine, cum? Păi să vedeţi. Strike 1: pe la început un medic se transformă în cârcăiec sub ochii mei (HL anyone?). Strike 2: unul dintre însoţitori, probabil mai sensibil la sângele împrăştiat pe pereţi, se decide să-mi arate ce a mâncat la prânz. Nimeni nu i-a cerut s-o facă... Strike 3: unul dintre cei doi coechipieri se transformă în bau-bau. Celălalt panichează şi începe sa tragă în tot ce mişcă (da, şi eu mişcam). Dupa ce omoară monstrul, decide că lumea cealaltă e mai bună şi se împuşcă... Ce poţi să mai spui???

A, să nu uit. În joc sunt câţiva (4 parcă) boşi de nivel. Pentru a-i trimite la Sarsailă trebuie să-ţi foloseşti nu numai armele din dotare ci şi creierul proprietate personală. Cât despre sistemul de salvare... este bazat pe înregistrări la magnetofon!!

La final pun pariu că vă aşteptaţi să spun că The Thing e o clonă de HL. Ei bine nu am să ...Ooops, ce-am zis! De fapt adevărul e că e un joc bun. Nu te chinuie mult, şi nu-ţi lasă gust amar la sfârşit. Tocmai bun pentru sesiune!

Autor: Puiu Cernea Mihai

VERDICT 8.5

PRODUCĂTOR: NOVALOGIC — ACTIUNE

DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN



O privire obiectivă dar cu lipsită de umor asupra celui mai nou joc Delta Force îi aduce lui Cristian un Mortal Kombat 4

BUN, DINAMIC ŞI ATRACTIV. Nu prea ai timp să admiri peisajul. Mulţi somalezi şi buni şi răi, ăia buni invariabil dau cu pietre în tine şi te trimit acasă (aşa cum s-a întâmplat şi în realitate) mai că îţi vine să-i împuşti şi pe ei. Mai ales babele... că oricum cam toţi au fuste şi şlapi. Dar nu poţi că te penalizează comandantul de nu te vezi. Parcă ar avea ochi şi la spate. AI-ul inamic... ca de obicei: de la agonie la extaz. Ori fug şi se ascund ori stau cu faţa la perete şi dorm. O fi de foame (de, sunt somalezi), or fi pedepsiţi de băbătia în şlapi... nu ştiu, n-am timp să întreb. Lunetiştii sunt diabolici, parcă au lunete în loc de ochi, pe când luneta de la PM-ul american seamănă mai mult cu o lupă de insectar. Cât despre coechipieri... feriţi-vă de colţuri, doar dacă vreţi să terminaţi misiunea singuri şi să-i protejaţi de inamici.

Interioarele sunt mai drăguţe şi mai dotate cu mobilă ca la versiunile anterioare, cu toate că sunt în Somalia. Ce mai, simţi că eşti intr-o zonă de conflict, în miezul evenimetului. Dar... pentru că întotdeauna există şi un dar, începând cu DF3, când s-a renunţat la voxeli şi s-a trecut la un engine poligonal a dispărut iarba şi tactica aia de furişare prin natură care făcea deliciul jocului. Erau misiuni întregi în care nu mă apropiam de obiectiv la mai puţin de jumătate de kilometru şi rădeam tot ce mişca cu luneta din dotare. Nici nu ştiu cum arăta conacul ăla întărit al contrabandiştilor. Niciodată nu l-am admirat altfel decât prin lunetă, de pe vârful dealului din dreapta. Bine, bine arătau dealurile ca nişte castroane cu orez şi iarba ca algele de mare sau ca părul simpaticului ăla de la Fotbal la MAX, dar feelingul e totul, nu? Acum o cam dai pe Rambo-reală, deşi trebuie să fii atent că o încasezi repede, dar s-a pierdut feelingul ăla de sniper care mă făcea să joc DF1 şi 2 de pe toate dealurile şi unghiurile posibile. În concluzie, e bun, mult mai bun decât Task Force Dagger.

Autor: Pană Cristian

VERDICT 9

MATRICEA SUPRAINCARCATA

SAU CUM AR FI ARĂTAT "MATRIX RELOADED" CU ACŢIUNEA ÎN ROMÂNIA

Toma Ameţescu simţi o senzaţie ciudată. Dacă ar fi pus cineva să o descrie, ar fi spus că era ca şi cum l-ar fi gâdilat cineva pe pancreas. Senzaţia se transformă într-o apăsare stânjenitoare pe vezică, apoi dispăru la fel de subit cum apăruse.

Transpirat şi sufocat de căldură, Toma dădu vina pe hipertensiune.

***

Sergiu Plătică, poreclit de prieteni NeoGeo, datorită pasiunii lui din copilărie pentru jocurile video, coborî din autobuzul 335 cu numărul B-63-ONE în faţa Spitalului de Urgenţă. Alături de el se găsea Mbuane Thcealunga, student prin schimb cultural din Congo şi boxer categoria grea la Dinamo, în timpul liber.

- Tot nu înţeleg de ce îţi iroseşti talentele unice pe pungăşii mărunte, i se adresă acesta din urmă lui Neo. E mai importantă o sută de mii de lei decât viitorul Zionului?
- Trei sute de mii, te rog frumos, spuse Neo, scotocind prin portofelul pe care i-l furase tipului din maşină.

Mbuane strâmbă din nas.

- Ca să nu mai spun că vârâtul mâinilor nespălate prin corpul oamenilor mi se pare greţos. Iar ce i-ai făcut fetei aleia....ar trebui să îţi fie ruşine.
- Da, da...o să stau la colţ cinci minute, zâmbi Neo. Extrase bancnotele din portofel după care îl aruncă în primul coş de gunoi.

Era cald de ţi se scufundau picioarele în asfalt. Cei doi o luară la pas pe trotuar până în părculeţul din spatele restaurantului Perla, unde se aşezară pe o bancă. În spatele lor, doi pensionari jucau şah sub umbra firavă oferită de un acoperiş de tablă.

- Şi ce spuneai că facem aici?
- Aşteptăm Oracolul, zise calm Neo.
- Ai înnebunit? tresări Mbuane. Nu vorbi aşa de tare. Oricine poate fi un spion.
- Ha! Un pion! chicoti unul dintre moşnegi în spatele lor.
- Nebun eşti tu, îi ţinu celălalt isonul.
- Nu e nici un Agent prin zonă, spuse imperturbabil Neo. Nu te ambala că nu te car acasă.

Mbuane era supranumit şi Orfeu, pentru că avea tendinţa să adoarmă buştean atunci când era foarte stresat, situaţia care din punct de vedere medical purta numele de "narcolepsie". Fireşte, el nu era familiar cu termenul, încercarea de a rosti cuvinte de peste 10 litere dovedindu-se un efort prea intens pentru intelectul său şi provocând adesea susnumitele simptome.

O ţigancă zbârcită se apropie târâş grăpiş de ei dinspre stradă şi horcăi ceva care la o analiză atentă suna cam aşa:

- Hai să-ţ' gâcesc în palmă, băiatule!
- Caută-mă mai încolo, vezi dacă mă găseşti, îi făcu semn Neo.
- Bomboane agricole, vreţi?
- Neah, se strâmbă Neo.
- Poale-n brâu?
- ...
- Plăcintă, adică, continuă ţiganca, dându-le prilejul să răsufle uşuraţi.
- N-ai treabă femeie? se răsti Neo. Că noi avem.
- Nici bomboane cubaneze nu vreţi?

Neo tresări.

- De unde ştii că îmi plac bomboanele cubaneze?
- Pentru că sunt Oracolul, zâmbi ştirb şi galben ţiganca.

Mai de voie, mai de nevoie, cei doi îi făcură loc pe bancă.

- Presupun că în cazul ăsta ştii şi de ce suntem aici, nu? o cercetă din privire Neo.
- Vreţi să găsiţi Sursa. Matriţele pentru dolarii falşi care nu pot fi descoperiţi.

Neo şi Orfeu se priviră cu subînţeles peste capul ţigăncii.

- Sursa este într-o clădire foarte bine păzită, în care este aproape imposibil să intraţi. Singura şansă este să-l găsiţi pe Făuritorul de Chei. El poate să vă facă o cheie pentru uşa de serviciu, pe unde puteţi intra sub protecţia nopţii.
- Şi unde-l găsim pe acest "Făuritor de Chei"? o întrebă Neo.
- Este ţinut prizonier de un bulibaşă din Tei, pe care îl cheamă Ghiţă Merovingian. S-ar putea să îl convingeţi să vi-l cedeze, dar mă îndoiesc că o va face de bună voie.
- Ne descurcăm noi, îşi trozni ameninţător degetele Orfeu.

Clinchetul pieselor de şah le atrase atenţia. În spatele lor, unul dintre moşnegii de la masă începuse să se schimonosească la faţă şi lovind bezmetic cu mâinile răsturnase piesele de pe masă.

- Să fugim! Vin agenţii! strigă Orfeu.
- Stai liniştit, nu e posedare, e atac cerebral, de la căldură, îl calmă Neo, după ce aruncă o privire în matrice.

Ţiganca deja dispăruse.

- Să mergem în Tei, să-l recuperăm pe Făuritorul de Chei, făcu versuri la minut Neo.

***

Lupta fusese dificilă, dar majoritatea inamicilor erau eliminaţi. Mbuane făcuse rost de o sabie de ninja de la unul din bodyguard-zii căzuţi şi acum încerca să pună în scenă un natură moartă stil shish-kebap, cu mult sânge în loc de ketchup.

- Hoharea şioşarea pe calavea! înjură Ghiţă Merovingian, într-o ţigănească aproximativă. O să trimit Gemenii după voi.

Neo îl privi dispreţuitor, cu un braţ ţinut protector pe umerii Făuritorului de Chei (pe care, incidental, îl chema Fărâmiţă Lambru)

- Asta peste 7 ani, când o să iasă de la Jilava, nu?

Acestea fiind spuse, îi făcu semn lui Orfeu să îl urmeze şi se îndreptă către stradă.

***

- Trebuie să facem rost de o maşină, spuse Neo. Vor fi pe urmele noastre destul de curând.
- Dorinţa ta îmi e poruncă, rânji Orfeu şi se plantă în stradă, tocmai în calea unui Tico roşu.

Apropiindu-se de portiera şoferului, Mbuane văzu cu satisfacţie că era o tânără la vreo 20 de ani.

- Avem nevoie de o maşină, aşa că vă vom rechiziţiona vehiculul, îi zâmbi el graţios.
- Jet, spuse tipa şi îşi însoţi vorbele cu jumătate din conţinutul unui spray paralizant. Orfeu îl primi în plină figură şi adormi în timp ce îşi răcnea zbuciumat plămânii sub maşină.

Profitând de ocazie, Neo năvăli în Tico şi o ameninţă pe tânără cu un pistol.

- Dă-i drumul!

Şi pentru că figura ei i se părea cunoscută, o întrebă:

- Nu te ştiu de undeva?

Tipa replică ceva cu "gâţi" şi "mame", dar Neo deja îşi amintise.

- N-am dansat amândoi atunci în "Trinity"? Oana te cheamă, nu?

Răspunsul nu apucă să mai vină, pentru că un glonte făcu ţăndări parbrizul din spate.

- La stânga! răcni Neo. Dreapta şi după aia înainte....eee...

Maşina năvăli în Ştefan cel Mare şi se încadră perfect într-un şir interminabil de maşini care se coceau la soare.

- Hmm, bună stradă v-aţi ales, conaşilor, spuse Făuritorul de Chei. Aici ne vom găsi sfârşitul.

Trei maşini negre dădură colţul cu scârţâit de frâne şi o nouă rafală de gloanţe împroşcă tabla maşinii.

- Nu, spuse pe un ton hotărât Neo.

Apoi se concentră adânc şi maşina alunecă prin asfalt direct în tunelul de metrou de dedesubt. Articulaţiile gemură prelung şi restul geamurilor se făcură ţăndări. Un curent de aer răcoros se făcu simţit şi o dată cu el veni şi un scârţâit sinistru:

- Ce se aude? întrebă Făuritorul de Chei
- Sunetul inevitabilităţii?!! ţipă isteric Oana.
- Accelerează! strigă şi Neo. Către Piaţa Victoriei, cu curaj.

Maşina se năpusti înainte, dar după colţ luminiţa de la capătul tunelului se dovedi a fi o pereche de faruri care precedau o ramă de metrou foarte rapidă. Celor din maşină li se derulă viaţa prin faţa ochilor.

Undeva acolo era vorba de o revoluţie şi de terorişti care trăgeau în oameni şi de trecerea de la o epocă de tristă amintire la una pur şi simplu tristă. Dar asta este altă poveste care va fi povestită altă dată. Cândva prin noiembrie, o dată cu lansarea Matrix Revolutions.

FII CONECTAT
FII INFORMAT
-HARDWARE
-JOCURI
-DOWNLOAD
-FORUM
SITE-UL XtremPC

ALTEC LANSING®

Just listen to this!





Altec Lansing 251

- ***60*** Wați Putere ***RMS*** (4x7 W/Satelit față; 7 W/Centru; 25 W/Subwoofer)
- 90 Wați Putere Maximă
- 2 moduri de audiție (***Surround 5.1***; 2/4 Canale)
- Controller incorporat (funcții: volum master, bass, treble, mod audiție)
- ***Subwoofer din lemn*** cu 1 difuzor (5.25")
- Jack pentru căști
- Sateliți ecranați magnetic



Altec Lansing 321

- ***32*** Wați Putere ***RMS*** (2x7.5 W/Satelit; 17 W/Subwoofer)
- 65 Wați Putere Maximă
- ***Subwoofer din lemn*** cu un difuzor (6.5")
- Jack pentru căști
- Controller incorporat (funcții: volum, bass, treble)
- Sateliți ecranați magnetic



Altec Lansing 221

- ***20*** Wați Putere ***RMS*** (2x5 W/Satelit; 10 W/Subwoofer)
- 50 Wați Putere Maximă
- ***Subwoofer din lemn*** cu 1 difuzor (4")
- Jack pentru căști
- Controller incorporat (funcții: volum, bass, treble)
- Sateliți ecranați magnetic



Altec Lansing 220

- ***10*** Wați Putere ***RMS*** (2x5 W/Satelit)
- 20 Wați Putere Maximă
- Controller de volum incorporat
- ***Difuzor de 3"*** in fiecare satelit
- Jack pentru căști
- Sateliți ecranați magnetic



Altec Lansing AVS500

- ***17*** Wați Putere ***RMS*** (2x2.2 W/Satelit față; 2x3 W/Satelit spate; 6.1 W/Subwoofer)
- 60 Wați Putere Maximă
- 2 moduri de audiție (Gaming 4 canale, Stereo)
- ***Subwoofer din lemn*** cu 1 difuzor (5.25")
- Sateliți ecranați magnetic



Altec Lansing AVS300

- ***16*** Wați Putere ***RMS*** (2x2.8 W/Satelit; 10.75 W/Subwoofer)
- 35 Wați Putere Maximă
- ***Difuzor de 3"*** in fiecare satelit
- ***Subwoofer din lemn*** cu 1 difuzor (5.25")
- Controller incorporat (funcții: on/off, volum)
- Sateliți ecranați magnetic



Altec Lansing AVS200

- ***3*** Wați Putere ***RMS*** (2x1.5 W/Satelit)
- 6 Wați Putere Maximă
- Controller de volum incorporat
- ***Difuzor de 3"*** in fiecare satelit
- Sateliți ecranați magnetic

SKINMEDIA

IT ENTERTAINMENT

Str. Pușkin 18, București 1; Tel/Fax: 021-2315097
021-2316518; Mobil: 0724.237.323 / 0788.633.421
E-mail: contact@skin.ro www.skin.ro